

Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 45
2,75€
Play2 manía
Portugal 2,75€
PLAYSTATION 2
ONIMUSHA 2 • NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 • NINJA ASSAULT • RATCHET & CLANK • PÁNICO NUCLEAR • SHOX • SCOOBY DOO • KELLY SLATER'S PRO SURFER • CONFLICT DESERT STORM • THE THING • BURNOUT 2 • MAT HOFFMAN 2 • TAZ-WANTED...
PSONE
WRC ARCADE • DIGIMON WORLD 2 • STUART LITTLE 2...
175
JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡¡VUELVE EL FÚTBOL!!
Pro Evolution Soccer 2, FIFA 2003, Esto es Fútbol 2003
•COMPARATIVA JUEGOS DE LUCHA
Virtua Fighter 4, Tekken Tag Tournament, DOA 2...
•GUÍAS Y TRUCOS
POW, Medal of Honor Frontline y Commandos 2
•LAS MEJORES NOVEDADES
TimeSplitters 2, Shox, Need for Speed, Tekken 4
SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE
MIRA EN LA PÁGINA 9
QUE PAREZCA UN ACCIDENTE...
¡¡La mafia regresa a las calles!!
GRAND THEFT AUTO Vice City
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº10
Play2 manía
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Onimusha 2
Movimientos • Enemigos • Items • Puzzles • Armas
← Guía de Onimusha 2
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos !!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 6 EUROS
EN CADA JUEGO QUE COMPRES
8 424094 800032 00045

SUMARIO [45]

www.hobbypress.es/Playmania

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas mínimas de calidad.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género.
- 7 **Notable bajo.** Un gran juego, pero con algún defecto.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Sobresaliente y Matrícula de Honor.** ¿Alguna duda?

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:





Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Oscar Lera, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







"Un videojuego para gobernarlos a todos..."

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Como ya sabéis, además de un juego basado en la película de "El Señor de los Anillos", también va a haber otro inspirado en el libro, justo el que ya hemos tenido ocasión de probar y ¡nos ha encantado!

Vivendi ya tiene casi a punto *La Comunidad del Anillo*, juego que recorre paso a paso el primer libro de la trilogía "El Señor de los Anillos". Como ya os adelantamos, será una aventura en la que tendrán cabida tanto los puzzles como la acción pura y dura. De ello se encargarán los tres personajes disponibles, ya que cada uno tiene una habilidad característica. Así, Gandalf puede lanzar hechizos, Aragorn es el especialista en el combate y Frodo puede usar el Anillo Único. En los 27 niveles del juego visitaremos todas las localizaciones de la historia original, salgan o no en la película, como el Bosque Viejo. En cuanto a los enemigos no faltará ninguno, desde arañas gigantes y orcos, a trolls, los Espectros del Anillo y el Balrog. Para garantizar la fidelidad del juego a la novela, Tolkien Enterprises ha supervisado todo el trabajo y eso también se notará en el apartado gráfico, fiel a las descripciones del libro. En fin, que si eres uno de los millones de fans de "El Señor de los Anillos", en noviembre tienes una cita obligada. Y sí, te daremos todos los detalles.



El apartado gráfico será tremendamente fiel al libro. Aquí podéis ver las viviendas típicas de los hobbits y la diferencia de tamaño entre razas.



El sistema de combate será sencillo aunque podremos realizar combos. No obstante, durante el desarrollo también encontraremos puzzles.



En algunas fases nos acompañarán otro integrantes del grupo protagonista, los cuales lucharán a nuestro lado controlados por la CPU.



Aragorn es el especialista en combate, tanto cuerpo a cuerpo como a larga distancia. No en vano le controlaremos en las fases de más acción.

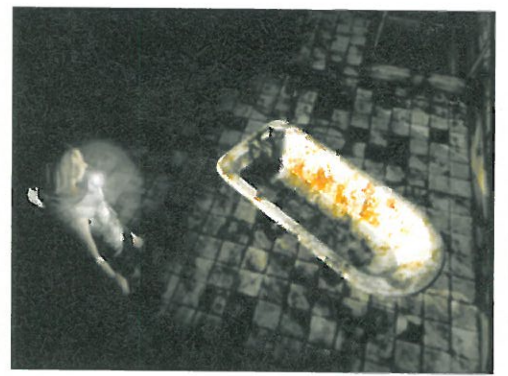
SILENT HILL 3

¿Listo para vivir una nueva pesadilla en primavera?

Tras la reciente feria ECTS, ya se conocen nuevos datos sobre la tercera entrega del aclamado Survival Horror de Konami. Ya podemos confirmar que, por primera vez en la serie, la protagonista será una chica y que, a diferencia de los dos héroes anteriores, no tendrá que encontrar a nadie, sino sólo preocuparse por sobrevivir. Tecnológicamente, Konami también está introduciendo novedades que les van a permitir crear un juego más sobrecogedor, como un nuevo apartado sonoro (se rumorea algo de Dolby Pro Logic II...), y una nueva técnica de superposición de texturas, con la están consiguiendo que Silent Hill resulte más vivo e inquietante. Según Konami Europa, *Silent Hill 3* estará a la venta esta primavera.



Entre las muchas novedades que presentara *SH3* estarán los nuevos enemigos, que seguirán la línea de su antecesor.



Por primera vez en la saga, la protagonista será una chica, aunque los escenarios será tan desagradables como siempre.



Heather comenzará su pesadilla sin comerlo ni beberlo, durante un día de compras en un centro comercial.



Konami está trabajando en un efecto de superposición de texturas para ofrecer unos escenarios más tenebrosos y vivos.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de Agosto)

*Lista facilitada por










1	DIGIMON RUMBLE ARENA
2	FINAL FANTASY IX
3	METAL GEAR SOLID BAND
4	DRAGON BALL FINAL BOUT
5	FINAL FANTASY VIII
6	DELTA FORCE URBAN WARFARE
7	GRAN TURISMO 2
8	DIGIMON DIGITAL BATTLE CARD
9	TEKKEN 3
10	DRIVER 2

Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de Agosto)

*Lista facilitada por














1	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
2	GTA III
3	GRAN TURISMO CONCEPT
4	GRAN TURISMO 3 A-SPEC
5	RE CODE: VERONICA X
6	FINAL FANTASY X
7	METAL GEAR 2
8	SPIDER-MAN
9	PRO EVOLUTION SOCCER
10	V-RALLY 3

Los más alquilados PS2

(del 1 al 31 de Agosto)

*Lista facilitada por














1	SPIDER-MAN
2	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
3	GRAN TURISMO CONCEPT
4	FINAL FANTASY X
5	ROLAND GARROS 2002
6	ISS 2
7	METAL GEAR 2
8	POLICE 24/7
9	VIRTUA FIGHTER 4
10	MUNDIAL FIFA 2002

PS2 BAJA DE PRECIO

Y se vende un pack con el mando DVD y "El Señor de los Anillos".

¿Qué pasa? ¿Todavía no tienes una PS2? Pues ya no tienes excusa, porque desde el 30 de agosto la potente consola de Sony sólo cuesta 249 euros. Además, si eres de los que no sólo buscan jugar y también quieres aprovechar a tope las posibilidades del vídeo DVD de tu PS2, puedes hacerte con el nuevo pack que Sony ha puesto a la venta y que incluye, además de la consola en cuestión, el mando a distancia oficial y la película de moda, "El Señor de los Anillos", todo por tan solo 289,95 euros. ¿A qué estás esperando?



El nuevo precio de PS2, 249 €, es de lo más atractivo, pero además puedes comprarla junto al mando DVD oficial y la película de moda.

EL MUNDIAL DE RALLY VUELVE A PS2

World Rally Championship II se estrenará en noviembre.

Los chicos de Evolution Studios tienen casi lista la esperada secuela del aclamado *WRC*, el juego oficial del Mundial de Rally que el año pasado arrasó en PS2 gracias a su realismo, su impresionante apartado gráfico y su jugabilidad. Pues bien, *WRC II Extreme* promete mantener todas estas virtudes, pero aumentadas al máximo. Así, habrá 10 modos de juego, 115 tramos con 800 Km de carreteras reales de 14 países y disfrutaremos de nuevos y más impresionantes efectos gráficos, con mención especial para el agua. Por supuesto, *WRC II* contará con la licencia oficial, lo que significa que pilotaremos los coches reales del campeonato que, para que os hagáis una idea de su calidad, tendrán 12.000 polígonos más que los del primer *WRC*. ¿No se os ponen los dientes largos?


La secuela de WRC mostrará un realismo muy superior al de su antecesor, especialmente en el modelado de los vehículos.

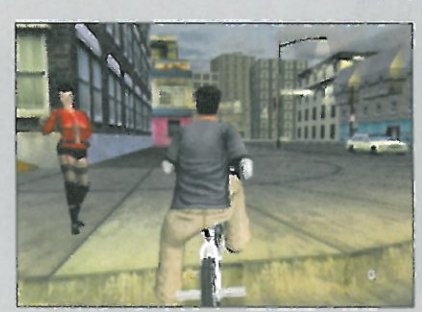



Como es de rigor en el juego oficial del Mundial de Rally, nuestro rival directo será el crono, así que correremos solos.

BICIS SUBIDAS DE TONO

BMX XXX: a caballo entre *Dave Mirra* y *Grand Theft Auto*.

Si alguna vez os habéis preguntado cómo sería un híbrido entre un juego basado en deportes de riesgo y la saga *Grand Thef Auto*, aquí tenéis la respuesta. Para que os hagáis una idea de cómo va a ser *BMX XXX*, Dave Mirra pidió que se retirara su nombre del título... Y es que *BMX XXX* va a tener un contenido muy, muy adulto. Aquí no habrá retos que cumplir, sino misiones que nos encargarán personajes de toda índole, desde bomberos a borrachos y señoritas de moral distraída, así como un montón de dinero esparcido por los escenarios que podremos coger para, por ejemplo, ir al Sexshop y ver vídeos subidos de tono... Además de estas "escabrosas" novedades, *BMX XXX* va a ser técnicamente muy superior a lo visto en la saga *Dave Mirra*, sobre todo en cuestión de diseño de escenarios y personajes, aunque no hay que olvidar sus otros "alicientes"...


Los escenarios contarán con un montón de personajes con los que hablar, todos ellos de dudosa "reputación".


Con un poco de dinero en el bolsillo, tendremos acceso a un sexshop para ver vídeos sólo para adultos...

2 POR EL PRECIO DE 1

Nuevos packs para PSOne.

Desde mediados de septiembre podréis encontrar en las tiendas tres nuevos "bundles" especiales para PSOne que, por 24,95 €, nos permitirán disfrutar de algunos de los mejores juegos de Electronic Arts. Uno de ellos ofrece las dos entregas para PSOne de la saga *Medal of Honor*, los mejores shoot'em up subjetivos de la consola. James Bond también tendrá su propio pack, con sus dos juegos en la 32 bits, un shoot'em up subjetivo trepidante y una variada aventura de acción. El último va dirigido a los amantes de la velocidad, e incluye *Moto Racer 2*, uno de los mejores juegos de motos, y el genial *Need for Speed Porsche*. Ya sabéis, dos juegos por 24,95 €.







GANADORES PASATIEMPOS

Estos son los ganadores de los 20 juegos de *Endgame* para PS2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Septiembre.

Manuel F. González García	Alicante
Antonio Plaza Navarro	Barcelona
Jesús Escobar Castillo	Barcelona
Juan A. Mariscal Sierra	Barcelona
Verónica Gallo Sánchez	Barcelona
Andoni Madrazo Aguirre	Bizkaia
Francisco Alcón Aguilocho	Cádiz
Axel García Sánchez	Córdoba
Aitor Aiestarán Ibarburu	Guipúzcoa
Francisco López Brito	Huelva
Manuel Cruz López	Huelva
Juan De Dios Gómez Cabello	Madrid
Aitor Moraleda Arriscado	Madrid
Álvaro Rojo Álvarez	Málaga
Alejandro Gil Navarro	Murcia
Alberto Rodríguez Plasencia	Ourense
Manuel D. Presa Lorenzo	Pontevedra
Encarnación Merlo Rey	Sevilla
David Simón López	Valladolid
Javier Encinas Bravo	Vizcaya

COMIENZA EL DESAFÍO TEKKEN 4

Conviértete en el rey europeo de Tekken.

Del 7 al 21 de septiembre puedes pasarte por cualquier centro El Corte Inglés para probar el genial *Tekken 4* e inscribirte en el "Desafío Tekken". Participando en esta competición podrás ganar atractivos premios y, lo que es mejor, llegar a ser el representante de España en el "Iron First Tournament", el torneo europeo de *Tekken* que se celebrará en marzo. ¡Venga, corre a apuntarte! Si quieres más información mira en http://www.tekken-4.com/


Descubre los Juegos de Alquiler
y prueba gratis
un juego durante un día.

KINGDOM HEARTS

Square y Disney nos invitan a un reino de magia y fantasía.

La penúltima superproducción de Square, los padres de la saga *Final Fantasy*, ya tiene una fecha de lanzamiento en Europa, allá por el todavía lejano mes de diciembre. En él conoceremos a Sora, un chico normal y corriente que resulta elegido para salvar el Reino Mágico de Disney de la amenaza de las sombras. Gracias a la llave, que abre el Reino Mágico, podremos acceder a los mundos donde las sombras están haciendo de las suyas; mundos que, curiosamente, estarán inspirados en los clásicos de Disney, como "Alicia en el País de las Maravillas", "Aladdin" o "Hércules", entre muchos otros. La práctica totalidad de los mundos ofrecerán una dinámica típica de los juegos de rol de acción, con combates en tiempo real (sin turnos), algún que otro puzzle y muchos secretos, aunque uno de sus mayores atractivos será, sin dudas, la perfecta recreación del universo Disney en lo que se refiere a escenarios, personajes y situaciones. En fin, sólo os diremos que nosotros ya le hemos dedicado unas cuantas horas, y nos ha encantado.



Kingdom Hearts nos permitirá visitar distintos mundos ambientados en las películas de Disney, como "Tarzan", "Hercules" o "Aladdin".



Todos los personajes Disney harán gala de una solidez y acabado genial, idéntico al que hemos visto en las películas.

VELOCIDAD ANIMADA

Capcom, dispuesta a hacerle la competencia a *Gran Turismo*.

Hace unos meses os adelantamos los primeros datos de *Automodellista*, un simulador de velocidad con un aspecto gráfico distinto a todo gracias a su look dibujo animado. Pues bien, el juego llegará a nuestro país en el mes de noviembre y pondrá a nuestra disposición un amplio catálogo de coches reales, un completo apartado de mecánica, coches y circuitos secretos... Si os va la velocidad, aquí tenéis al sustituto de *Gran Turismo*.



No os dejéis engañar por su aspecto colorista: *Automodellista* va a ser un simulador serio, riguroso y con un control muy exigente.

MÁS GUERRAS EN PRIMERA PERSONA

Ghost Recon, un éxito de PC en PS2.

Ghost Recon es el título de uno de los últimos shoot´em up ambientados en la obra de Tom Clancy. En él, formamos parte de un grupo de operaciones especiales que debe llevar a cabo todo tipo de misiones contra el terrorismo. La clave del éxito consistirá en actuar con sigilo, dando órdenes a nuestros compañeros y coordinando las acciones con otros grupos de asalto. Y todo arropado por un cuidado apartado gráfico, una gran variedad de misiones y una genial banda sonora. Ubi Soft espera tenerlo listo para noviembre.



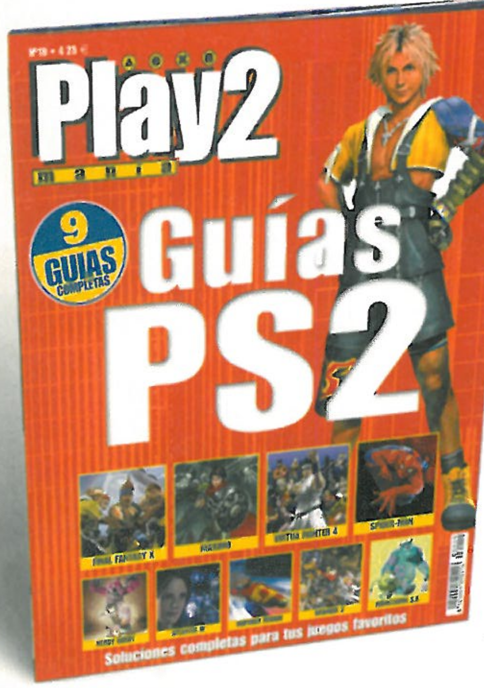
Uno de los puntos fuertes del juego será el realismo, tanto en lo que se refiere al apartado gráfico, como en la recreación de armamento y situaciones.

Breves & Fugaces

- Empezamos con los más vendidos en Japón. El primer puesto lo ocupa *Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles*, uno de esos juegos de combate de mechas, seguido por *Jikkyou Powerful Pro Baseball 9*, el simulador de béisbol de Konami. De PSOne, mejor ni hablamos... porque no hay novedades.
- **Empezamos con una habitual, Square. En el Tokyo Game Show de finales de septiembre va a presentar sus nuevos proyectos para PS2, entre los que se encuentran *Final Fantasy XII*, *Unlimited SaGa* y las dos nuevas versiones de *FFX* (Rikku y Yuna).**
- Uno de los grandes, *Metal Gear Solid 2 Substance*, vuelve a ser noticia. Konami ha abierto una segunda campaña para encontrar entre los usuarios nombres "dignos" de aparecer en las dog tags de los enemigos. Si queréis probar suerte, sólo tenéis que entrar en la página Web *http://www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/english/name/index.html* y rellenar el cuestionario.
- **Si te gustan los juegos tipo *GTAIII*, te alegrará saber que *Mafia*, uno de los juegos de PC más esperados, está siendo convertido a PS2. En él formaremos parte de la mafia italiana de los años 40 y, como en el juego de Rockstar, habrá misiones a pie, en coche, y una gran libertad de acción.**
- Una de datos: Sony espera poner en las tiendas Europeas 6 millones de PS2 de aquí a final de año, fecha para la que espera tener instalado un parque de 14 millones de consolas en Europa.
- **Una curiosidad. Kazunori Yamauchi, el padre de *Gran Turismo*, ha firmado un acuerdo con Nismo, una casa de piezas para coches, por el que se compromete a diseñar unos accesorios exclusivos para un vehículo real, el Nissan 350Z Sport.**



LAS MEJORES GUÍAS DE LOS MEJORES JUEGOS PS2



• **Final Fantasy X.** El genial juego de rol de Square es uno de los protagonista del Especial Guías PS2. En la guía paso a paso del juego podréis encontrar desde la localización de todos los ítems importantes, a la mejor estrategia para derrotar a los enemigos, pasando por búsquedas paralelas o la obtención de las Armas de los Siete Astros. Y todo, por supuesto, con la garantía de los expertos de PlayManía.

• **Los juegos más de moda.** Además, también podréis disfrutar de las soluciones completas de juegos tan actuales e interesantes como *Spider-Man, Virtua Fighter 4, Monstruos* o *Grandia II.*

• **Y al mejor precio:** nada menos que 148 páginas con un total de 9 guías completas por sólo 4,25 euros. Seguro que no te vendría mal, ¿verdad? Pues, ¿a qué estás esperando?

A la venta hasta finales de octubre



MARIO VUELVE A LA ACCIÓN



• **Super Mario Sunshine:** Comentan con todo lujo de detalles *Super Mario Sunshine*, el primer juego del fontanero para GameCube y acompañan su despligue de información con un doble póster gigante.

• **Más juegos:** Además, avances con lo último en coches, como *Pro-Rally* o *Rally Fusion*; previews como la de *Turok Evolution*; y comentarios como los de *F-1 2002* o *Driver 2* de GB Advance. Y una guía completa de *Pikmin.*

• **Revista Pokémon:** Encontraréis un reportaje a fondo de los nuevos *Pokémon Rubí y Zafiro* de Game Boy Advance.

Ya a la venta

Micromanía

LOS MEJORES JUEGOS, LA MAYOR ACTUALIDAD

• **C&C Generals:** Toda la información y las primeras imágenes sobre el próximo bombazo de Westwood, que pretende darle una vuelta de tuerca a su saga.

• **Battlefield 1942:** Un riguroso y extenso análisis de uno de los pesos pesados de la temporada. Acción ambientada en la II Guerra Mundial y un multijugador capaz de destronar al mismísimo *Counter-Strike.*

• **Y además, dos CDs de regalo** con las mejores demos, actualizaciones, extras y utilidades... Y todo por sólo 3,95 euros...

A la venta el 27 de septiembre

HOBBY CONSOLAS

HALO 2 ENCABEZA UNA NUEVA GENERACIÓN DE SHOOTERS SUBJETIVOS

• **Reportajes:** El reportaje principal hace un repaso a la nueva generación de shooters subjetivos. A la cabeza está el esperado *Halo 2* para Xbox, acompañado de títulos como *007 Nightfire* (PS2, GC, Xbox), *TimeSplitters 2* (PS2, GC, Xbox) o *Metroid Prime* (GC). Otro reportaje, también lleno de acción, incluye juegos como *GTA Vice City, True Crime, The Getaway* o *Mafia.*

• **Novedades:** Las mejores y para todos los géneros. De las plataformas se encarga *Super Mario Sunshine* (GC), los disparos están a cargo de *Turok Evolution* (PS2 y Xbox), la aventura llega con *Onimusha 2* (PS2), y el fútbol lo pone *This is Football 2003* (PS2). Además, los adelantos incluyen títulos del calibre de *Automodelista* (PS2), *Eternal Darkness* (GC) o *Tony Hawk 4* (todas las consolas).

• **Guías:** Este apartado incluye dos guías completas: *Commandos 2* y *Onimusha 2.* ¡No os las perdáis!

A la venta el 27 de septiembre





PÁNICO NUCLEAR: ACCIÓN DE PELÍCULA

• **Juegos de cine:** realizan un Test exhaustivo del juego basado en el éxito cinematográfico "Pánico Nuclear". También os cuentan cómo *Zoo Tycoon* se pasa a los Dinosaurios y cómo organizar con *Operation Flashpoint R.* una invencible guerrilla.

• **Comparativas:** Xbox protagoniza la comparativa especial con sus mejores juegos comentados. En su exclusiva sección de Hardware analizan las 6 tarjetas gráficas más avanzadas.

• **Juego de regalo:** el apasionante *Edgar Torronteras' eXtreme Biker*, que os convertirá en expertos del Motocross.

Ya a la venta

EL CRIMEN ORGANIZADO TE NECESITA EN MIAMI

GTA Vice City

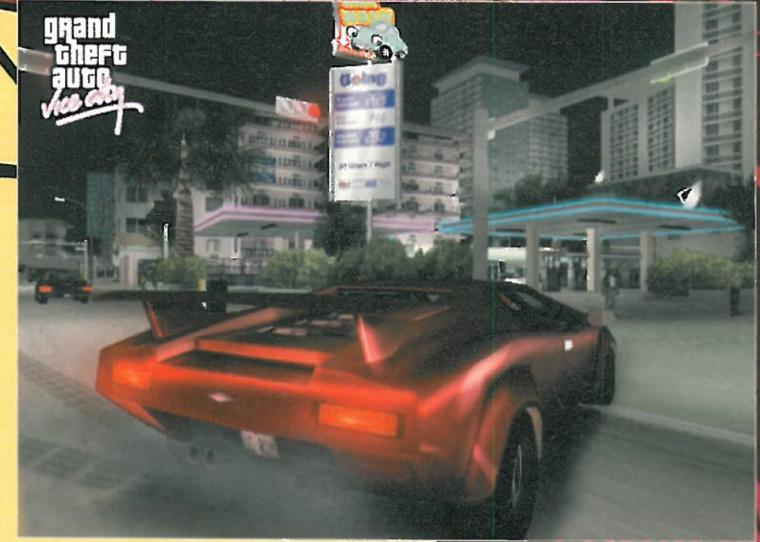
Compañía **Rockstar** Género **Aventura de conducción** Fecha prevista **25 de Octubre**

El juego revelación del 2001, *GTAIII*, ya tiene casi a punto su esperada continuación, que lejos de ser una mera ampliación, promete convertirse en una experiencia totalmente nueva. Bienvenidos a los años 80, bienvenidos a la ciudad del crimen organizado por excelencia... bienvenidos a Vice City.

GTAIII ha sido uno de los éxitos más rotundos de PS2. Él solito ha vendido siete millones de copias en Estados Unidos y Europa, y doce meses después de su lanzamiento sigue acumulando unas ventas mensuales de 100.000 copias. Ante semejante éxito estaba claro que la siguiente entrega de la saga no se iba hacer esperar, pero la sorpresa ha sido que, más que disco de expansión (como se rumoreó en un principio), *Vice City* va a ser un juego completamente nuevo capaz de alucinarnos y pegarnos a la consola, como en su día lo hizo *GTAIII*, con sus infinitas novedades técnicas, jugables y argumentales.

MIAMI, AÑOS 80.

Los responsables de *GTAIII*, antes llamados DMA Design y ahora Rockstar North, han encontrado en la década de los 80 la inspiración para reinventar su aclamado "simulador de matón". Como puntos de referencia han tomado la ciudad de Miami y una de las series televisivas de mayor éxito de la época, "Corrupción en Miami", en la que quedó perfectamente reflejada la corrupción, el lujo y el glamour de la época.



Vice City supondrá un viaje al pasado, a los años 80, y todo, incluido los coches, se ambientará en esa época.

Vice City recuperará una de las señas de identidad de las dos primeras entregas de la saga, las motos, entre las que veremos Harleys, deportivas... aunque todas serán difíciles de dominar.



Los peatones también van a hacer gala de una IA mejorada y realizarán muchas más acciones.



El protagonista, Tommy, tendrá que cambiar de atuendo según las exigencias de la misión.

En torno a estas dos ideas ha nacido Vice City, una ciudad más soleada, playera y viva que Liberty City (la urbe de *GTAIII*), en la que las oportunidades para participar en negocios turbios te esperan a la vuelta de la esquina. Y lo mejor es que Vice City será el doble de grande que Liberty, y que podremos recorrer todo el escenario desde el principio.

Por supuesto, el protagonista también ha cambiado y, por primera vez en la saga, tendrá nombre propio. Se llamará Tommy Vercetti y será un matón que, tras pasar varios años en la cárcel, vuelve a la circulación con un trabajito en principio fácil: ir a Vice City a por una mercancía... Todo se complica cuando Tommy es asaltado por una banda. Sin dinero, ni mercancía tendrá que moverse por los bajos fondos para recuperar la "pasta" y saldar la deuda con su jefe.

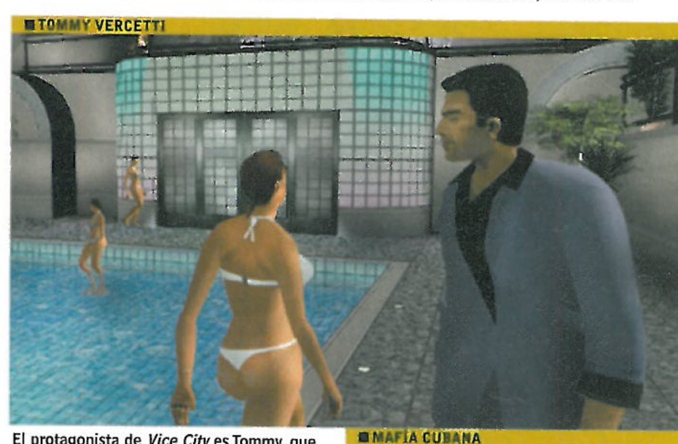
"DESMONTANDO" EL MITO. Pero las novedades no quedan en la ciudad o el protagonista, son tantas, que parece mentira que en menos de 12 meses, Rockstar North haya sido capaz de crear algo tan distinto a *GTAIII*. Para ello, todos los aspectos técnicos del juegos han sido »

¿CON QUIÉN NOS VAMOS A CODEAR?

→ La "nueva" mafia

Vice City **va a contar con un elenco de personajes completamente nuevo, en el que van a tener cabida todos los maleantes "tipo" de los años 80, desde las bandas de moteros a ex-soldados del Vietnam, telepredicadores, mafiosos...**

TOMMY VERCETTI



El protagonista de *Vice City* es Tommy, que en la versión americana va a ser doblado por Ray "Uno de los nuestros" Liotta, uno de los mejores actores de cine negro.

MAFÍA CUBANA



TELEPREDICADORES

Matones, horteras, ricos... en estaciudad van a tenercabida todos los tópicos de los 80.

Junto a la peligrosa mafia cubana, también "trataremos" con uno de los fenómenos más característicos de los 80: los famosos telepredicadores.



Rockstar North ha pulido técnicamente su joya más deseada hasta límites insospechados, de manera que *Vice City* resultará mucho más sólido, impresionante y preciosista que *GTAIII*.



Vice City, la ciudad, va a ser el doble de grande que Liberty City (la ciudad de *GTAIII*). Por si fuera poco, dispondremos de TODA la ciudad desde el mismo momento en que empecemos a jugar.

LAS NOVEDADES MÁS IMPORTANTES, AL DESCUBIERTO

Evolución, no imitación

Lejos de aprovechar el tirón de *GTAIII* para meternos un gol, Rockstar North se ha puesto las pilas para afinar y mejorar su obra maestra hasta límites insospechados. Estas son, a grandes rasgos, las novedades más significativas de *GTA Vice City*.

MAYOR CAMPO DE ACCIÓN



Será posible pilotar helicópteros y aviones: con ellos ni siquiera el cielo se nos resistirá.

INTERACTIVIDAD CON EL ENTORNO



¿Qué os parece entrar en los edificios? Así los "encarguitos" ganarán en complejidad.

SISTEMA DE PUNTERÍA



Gracias a un mejorado sistema de puntería no tendremos problemas con la cámara.



La mejora gráfica del juego quedará patente tanto en la solidez de los escenarios como en la animaciones, mucho más fluidas que en *GTAIII*.



Las embarcaciones jugarán un papel más importante en *Vice City*, ya que se trata de una ciudad costera con numerosos canales de agua interiores.

» desmontados corregidos y mejorados de manera que al ser ensamblados de nuevo han dado como resultado un motor gráfico muy superior. Así, por ejemplo, los efectos de luz serán mucho más realistas, los modelos estarán más definidos y mejor animados, habrá mayor calidad en las texturas y reflejos en las carrocerías, disfrutaremos de una Inteligencia Artificial de los peatones y vehículos más realista... Sólo en aspectos visuales *GTA Vice City* va a ser muy superior a su antecesor, pero no va a ser en lo único.

En cuestiones jugables, *GTA Vice City* va a contar con novedades tan importantes como la posibilidad de acceder al interior de más de 50 edificios o una cantidad de misiones que superará el centenar. Según sus creadores, todas han ganado en complejidad y ponen como ejemplo la misión de *GTAIII* "Bombardea la base Acto I y II", en la que teníamos que recoger a un personaje, llevarle a un barco para colocar una bomba y luego buscar un punto elevado para protegerle con rifle de precisión. En *Vice City* veremos muchas misiones de este tipo, en las que tendremos que realizar muchos pasos para cumplir el objetivo final.

COMO *GTAIII*, PERO ELEVADO A LA MÁXIMA POTENCIA

100 vehículos, 40 armas...

Otro de los aspectos fundamentales es que, bajo un sistema de juego parecido al de *GTAIII*, *Vice City* ofrecerá unas posibilidades de juego inmensamente superiores en casi todos los aspectos, desde las acciones que podrá desarrollar el protagonista a la extensión de juego, o el número de armas y vehículos que podemos utilizar a lo largo de la aventura.



Tommy podrá realizar nuevas acciones, como agacharse para no ser visto y apuntar mejor.



En total habrá 40 armas, entre las que habrá machetes, motosierras, pistolas especiales...



Más de 100 vehículos circularán por Vice City, desde coches y lanchas a carritos de golf.

MUCHO POR DESCUBRIR. La caja de sorpresas de *Vice City* tiene todavía mucho más que ofrecer. ¿Qué tal os suenan más vehículos? Frente a los 40 coches de *GTAIII*, Rockstar North va incluir ahora 100 vehículos distintos entre los que encontraremos motocicletas, lanchas motoras, helicópteros, hidroaviones y aeroplanos. Sí, habéis leído bien. En *Vice City* será posible hasta pilotar un helicóptero. Además, presentará más de 40 armas, frente a las 15 de *GTAIII*, a las que habrá que sumar motosierras, destornilladores, machetes...y un mejorado sistema de combate cuerpo a cuerpo.

¿Queréis más? También sabemos


El juego contará con una banda sonora de más de 9 horas, con grupos como Judas Priest.


Algunas armas se podrán utilizar con nuevos fines, como pinchar las ruedas de los coches.



La policía también se hará gala de una mejor IA, y de unos procedimientos más "profesionales".

que el protagonista tendrá nuevas habilidades, como agacharse, y que podremos desempeñar nuevos trabajos, como repartidor de pizzas (se rumorea que también podremos ser agentes de la SWAT...). Además, podremos disparar a las ruedas de los coches para reducir su velocidad y contaremos con un nuevo sistema para apuntar, que situará la cámara sobre el hombro de Tommy.

Por último, en el apartado sonoro, vamos a encontrar más de 9 horas de música de los años 80, 6 horas más que en *GTAIII*. En la larga lista de solistas y grupos figuran nombres tan importantes como Michael Jackson, Judas Priest, Kool & The Gang, Hal & Oates... que se repartirán en torno a 10 emisoras repletas de anuncios y divertidos locutores.

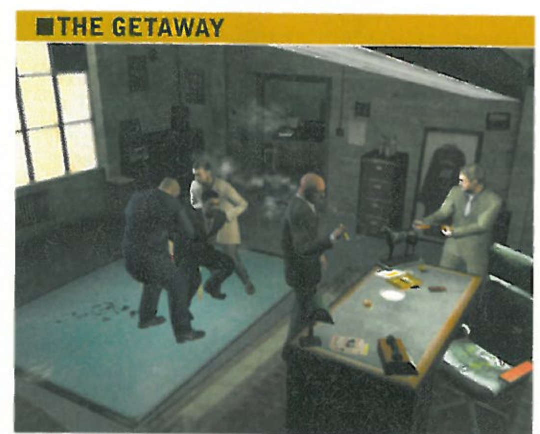
Ante todas estas novedades, parece más que claro que *GTA Vice City*, lejos de limitarse a aprovechar el tirón de *GTAIII*, va a superar las expectativas más optimistas y volverá a ser uno de los grandes éxitos de estas Navidades. A nosotros ya nos ha "robado" el sueño... Menos mal que no queda mucho para octubre.

GTA HA CREADO ESCUELA... PERO YA TIENE COMPETENCIA

→Más acción sobre ruedas

Aunque la saga *GTA* ha sido la pionera y responsable de que existan "las aventuras de acción sobre ruedas", otras compañías como Sony y Activision, han visto el filón y están trabajando en sus respectivas visiones de este género para adultos. A falta de *Driver 3*, del que apenas se ha visto un vídeo nada ilustrativo, estas son las promesas que veremos en los próximos meses.

THE GETAWAY







Compañía Sony

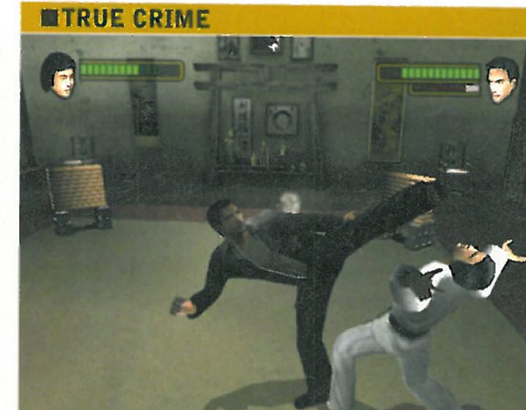
Fecha Prevista Navidades

Su aportación al género: Presentará dos personajes controlables diferentes, y con ellos viviremos una misma historia desde dos puntos de vista diferente. Además, hará especial hincapié en contar una historia, no en ofrecer una sucesión de misiones inconexas.

Sus puntos débiles: Lleva casi dos años de retrasos y eso nunca es buena señal. Parte del realismo gráfico que se vio en las primeras imágenes se ha quedado por el camino, y en las últimas exhibiciones, como el ECTS, no parecía estar a punto (vamos, que necesita un poco más de trabajo), sobre todo en temas de control.

Nuestra opinión: *The Getaway* promete ser un título diferente a *GTA*, menos "caradura" y que hará especial hincapié en contarnos una historia. Técnicamente tendrá detalles muy buenos, pero hay que ver el juego terminado...

TRUE CRIME







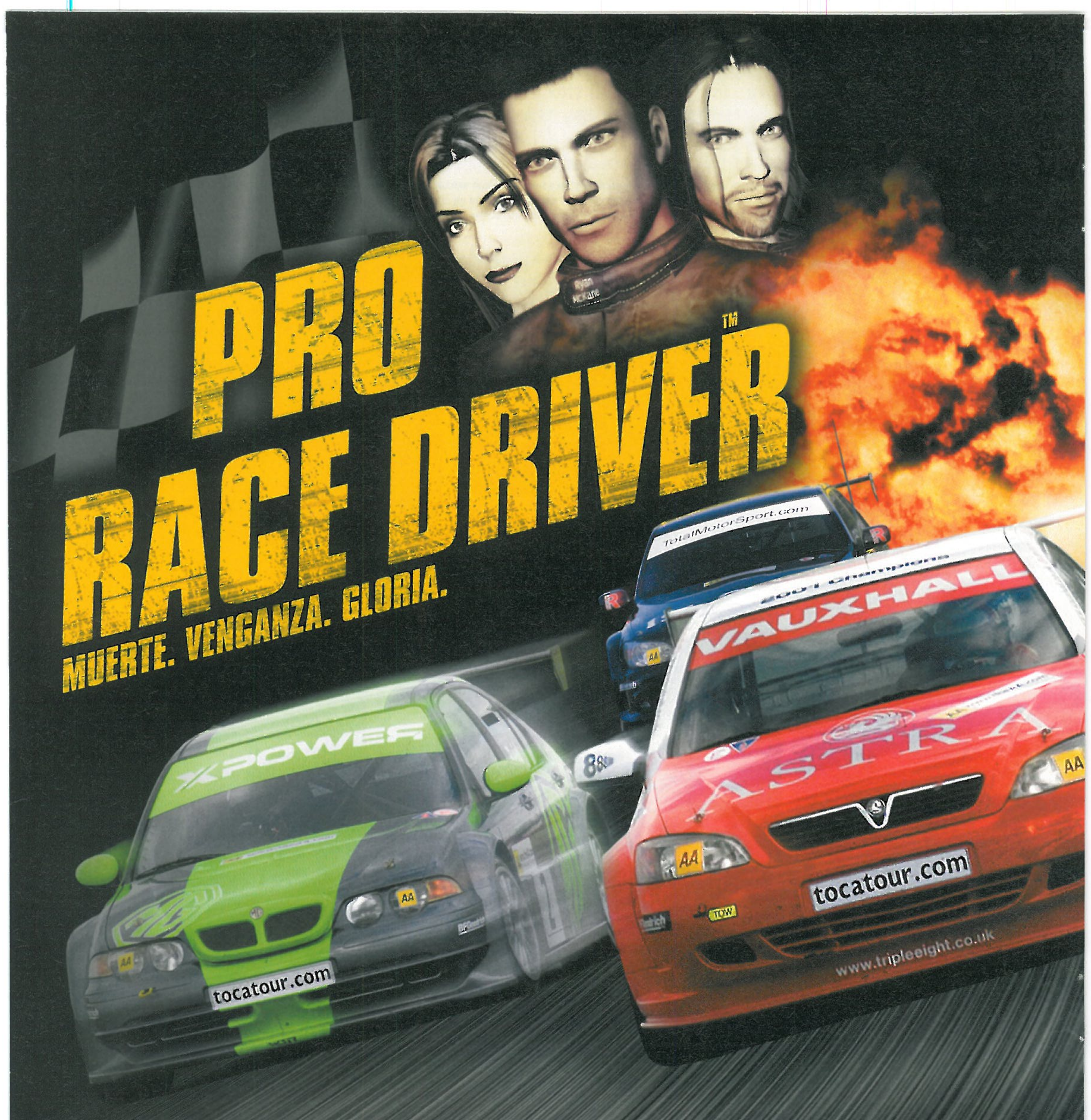
Compañía Activision

Fecha Prevista Primavera de 2003

Su aportación al género: Ha nacido con la pretensión de combinar en un mismo juego el espíritu de tres títulos distintos: la conducción y trama de *GTA*, la acción de *Max Payne* y el concepto de lucha de *Tekken*. Además, representará más de 20 kilómetros cuadrados reales de la ciudad de Los Angeles (*The Getaway* hace lo propio con Londres), y nos permitirá protagonizar tiroteos a gran velocidad, peleas en entornos con objetos susceptibles de ser destruidos...

Sus puntos débiles: Todavía es pronto para hablar de ellos (queda más de medio año por delante) pero puede pecar de no profundizar en ninguno de los tres estilos de juego... aunque si la jugada sale bien puede ser la bomba.

Nuestra opinión: *True Crime* puede ser el juego más variado dentro de este subgénero, aunque como ya hemos dicho, puede acabar siendo un "batiburrillo" de géneros infumable. Además, habrá que ver la libertad que tendremos para movernos por la ciudad, entre otras muchas cosas.



LA LINEA DE META ES SOLO EL PRINCIPIO

"UN MOTOR GRÁFICO ESPECTACULAR"

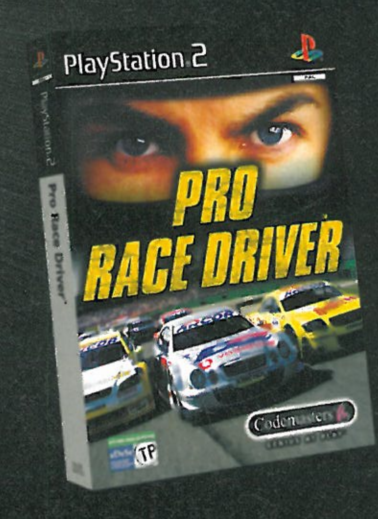
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION 2



"HAY QUE VERLO PARA CREERLO"

PLAYMANIA






Vive el drama real de los circuitos mientras controlas la carrera de Ryan McKane


Impresionantes accidentes con un sistema de colisiones inédito hasta el momento


Compite en 38 circuitos internacionales que incluyen Hockenheim, Silverstone y Montmeló



13 campeonatos globales

BTCC DTM





MANUAL, TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO.


PlayStation®2



GENIUS AT PLAY™

Infórmate sobre Pro Race Driver en www.codemasters.com

FIFA, ESTO ES FÚTBOL Y PRO EVOLUTION SE PONEN A PUNTO PARA LA LIGA 2003

¡¡Empieza la temporada!!

¿Te aburres ya con los juegos de la temporada pasada? Pues aquí te ofrecemos las primeras impresiones sobre los tres juegos que "partirán el bacalao" este año. Prepárate porque son alucinantes.









Roberto Carlos, Giggs y Davids son los tres jugadores-imagen de este *FIFA 2003*. La portada será la misma para todos los países.

EA SPORTS CONSIGUE DAR EL GIRO DEFINITIVO A SU SERIE

→ FIFA 2003

- Compañía: **EA Sports**
- Fecha: **Noviembre**
- Tipo: **Deportivo**

Cuando analizamos *Mundial FIFA 2002* ya os adelantamos que iban a soplar serios vientos de cambio en el futuro de la serie. Pues bien, ya hemos jugado a *FIFA 2003* y todo parece indicar que nuestras mejores expectativas se van a hacer realidad. Frente al estilo de juego facilón y mecánico exhibido en toda la serie, en la edición de este año nos vamos a encontrar muchas sorpresas, y todas ellas agradables.

Para empezar, *FIFA 2003* requerirá elaborar mucho más las jugadas. Los equipos se moverán en bloque, superar a los rivales será más difícil y marcar un gol ya no será coser y cantar. El sistema de juego sufrirá jugosos cambios, desde nuevas formas de fintar en las que contará la habilidad (usando el stick derecho) o un mayor contacto físico entre los futbolistas (colisiones, proteger el balón, la defensa siempre encara a los atacantes...) hasta una nueva y



Los lanzamientos a balón parado (tanto faltas como córners) mostrarán un nuevo sistema con el que controlaremos la fuerza, la altura y el efecto. Además se nos indicará la distancia de cada lanzamiento.



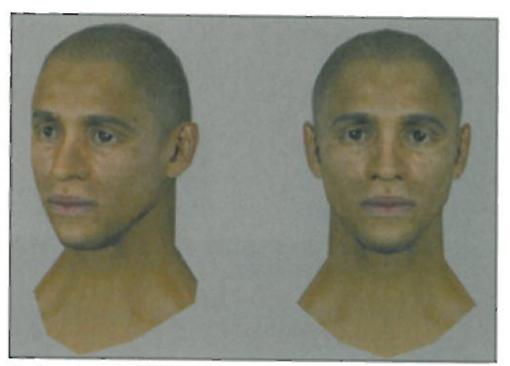
Aquí tenéis un ejemplo del cuidado que se ha puesto a la hora de recrear los 18 estadios principales de Europa. Estarán Old Trafford, Mestalla, Camp Nou, Ali Sami Yen y éste, el Bernabéu, entre otros.



Casi todas las animaciones se han elaborado gracias al Motion Capture. Todas son nuevas y tremendamente realistas.



Los regates no tendrán nada que ver con ningún *FIFA*. Ahora requerirán habilidad gracias al uso del stick derecho.



De los más de 10.000 jugadores que contiene el juego, 200 han sido reproducidos al detalle, incluidos piercings, tatuajes, etc.

realista manera de lanzar las faltas. Y todo ello con un física del balón muy mejorada. En fin, que el juego será menos mecánico y requerirá más habilidad y creatividad por nuestra parte.

Gráficamente también va a ganar muchísimo. Los jugadores lucirán un modelado loable (con sus caras, esta vez sí, bien recreadas) y unas animaciones, completamente nuevas y basadas en el Motion Capture que quitarán el hipo (en tiros, controles orientados con el pecho...). En cuanto a los estadios, los 18 más conocidos estarán recreados de forma milimétrica. Los diseños de campos como el Santiago Bernabéu, el Camp Nou u Old Trafford han pasado por dos test de calidad, uno artístico y otro de autenticidad, lo que da una idea de la exactitud del resultado final. En cuanto a la banda sonora, será más variada en estilos que los anteriores, incluyendo artistas como Safri Duo o remezclas de Fat Boy Slim.

Un nuevo sistema de juego y mejoras en el apartado gráfico serán las bazas de FIFA 2003

En lo único que *FIFA 2003* seguirá la línea de los anteriores es en el número de opciones. Habrá más posibilidades estratégicas, todas las licencias habidas y por haber y el gran abanico de competiciones de siempre al que habrá que añadir el nuevo modo Club Championship, en el que los 18 mejores equipos del Viejo Continente se verán las caras en un torneo especialmente ideado para la ocasión y que será sin duda uno de sus platos fuertes.

Como veis, parece que EA Sports va a lograr por fin un juego más realista, pero no menos divertido. Pronto tendréis todos los detalles.



Frente al sistema de juego mecánico de otras ediciones, aquí vamos a encontrar un estilo de juego más elaborado y de contacto. Eso sí, sin renunciar a la espectacularidad y diversión pura y dura.

EA SPORTS NOS INVITó A SUS ESTUDIOS EN VANCOUVER

→ La presentación

Sabedores de que tienen un bombazo entre las manos, los chicos de EA Sports nos invitaron a contemplar "in situ" el desarrollo de su *FIFA 2003* en sus estudios de Vancouver (Canadá). Pudimos charlar con el equipo de desarrollo al completo y, sobre todo, probar una versión casi terminada del juego. Tras echar unas partidas ya nos quedó muy claro que este *FIFA* poco va a tener que ver con los anteriores. Y para mejor, por supuesto...



En Vancouver, nuestro redactor Daniel Acal (derecha) charló, entre otros, con Danny Issac, productor de la versión de PS2.

EL REY DE LA SIMULACIÓN MÁS REALISTA SIGUE EN PLENA FORMA

→Pro Evolution Soccer 2

- Compañía: **Konami**
- Fecha: **Noviembre**
- Tipo: **Deportivo**



Aunque puedan parecer en principio muy similares al primer *PES*, los estadios serán en esta ocasión más profundos y detallados. El uso de la luz, la textura del césped y las calvas, los charcos... genial.



Las repeticiones seguirán ofreciéndonos todos los detalles. En ellas podremos apreciar el trabajo en el modelado de los futbolistas, los pliegues de las camisetas, las animaciones a cámara lenta...



Tendremos 40 clubes para elegir por los 32 del anterior *PES*. Los equipos no tienen licencia, pero sí los jugadores de la FIFPro.



Los regates seguirán requiriendo gran habilidad por nuestra parte, aunque las animaciones han mejorado más que nunca.



El pase al hueco se ha complicado gracias a la nueva IA rival. Además ahora los fueras de juego serán más visuales.

Con *Pro Evolution Soccer* Konami dejó el listón muy alto en lo que a simuladores de fútbol se refiere. Ardua se presentaba la tarea para superar un sistema de juego casi perfecto. Pero el equipo de desarrollo que la compañía tiene en Japón lo ha conseguido. Así, *PES 2* se perfila como el simulador de fútbol más puro de esta temporada.

El sistema de juego en sí no va a sufrir sustanciales modificaciones. Aquellos que tengan la primera entrega muy "rodada" no tendrán muchos problemas. Volveremos a encontrarnos con un control exigente y nada fácil de dominar de primeras, en el que la habilidad e intuición serán la clave. Esta entrega explotará aún más las funciones analógicas del Dual Shock 2, dejándonos todavía más libertad de acción (jugando con amigos en el mismo equipo incluso podremos quitarnos el balón) y mejorando la física del balón y la IA de rivales y aliados. Los jugadores tendrán una respuesta más rápida y acciones como jugar al primer toque se van a ver optimizadas.

Si el aspecto más cuestionable de *PES* era su reducido número de opciones, en esta entrega esto va a ser mejorado. Encontraremos un total de 56 selecciones y 40 clubes, aparte de otros ocultos y algunas "sorpresas" reservadas para la versión europea. Además contaremos con un modo Master League con algunos cambios, que lo harán todavía más apasionante. Un apartado gráfico a la altura y la música de Queen se encargarán de echar el resto en un juego que vendió en Japón un millón de unidades en sólo ocho semanas. Tranquilos, ya falta poco.

UN TÍTULO PARA CADA SERIE Y PARA CADA TERRITORIO

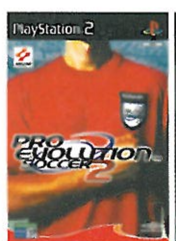
→Dos ramas, dos nombres

Por si todavía quedan despistados, os diremos que Konami tiene dos series de fútbol. Los *ISS* llevan una línea más arcade y están desarrollados por los estudios de Osaka. En Japón se llamó tradicionalmente *Perfect Striker*. Por otro lado está la rama de simuladores, firmada por los estudios de Tokio y que aquí han llevado la coletilla de *Pro Evolution* hasta que en PS2 ya se llamaron sólo *Pro Evolution Soccer*. Éstos en Japón se llaman *Winning Eleven*.





La rama arcade se conoce aquí como *Int. Superstar Soccer*, pero en Japón recibía el nombre de *Perfect Striker* hasta *ISS2*, que se tituló allí *Jikkyou World Soccer 2002*.



Lo que aquí es *Pro Evolution Soccer* en Japón reciben el nombre de *Winning Eleven*. Por cierto, el de la portada del *WE6* no es Bruce Lee, sino Nakayama, del Jubilo Iwata.

EL MISMO CONCEPTO PERO ELEVADO A LA ENÉSIMA POTENCIA

→Esto es Fútbol 2003

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **2 de octubre**
- Tipo: **Deportivo**



Si en *EEF 2002* meter un gol era algo relativamente fácil, en el *2003* esto ya no será así. Los porteros han mejorado y las jugadas dependerán de mucho parámetros. Así no habrá lugar para las rutinas.



Habrá muchas y nuevas cámaras para las repeticiones. En ellas admiraremos el trabajo de Team Soho en las animaciones. Y si no, observad como el delantero "rompe la cintura" a este defensa.



La ambientación también ha mejorado gracias a las abundantes y "televisivas" secuencias de vídeo en los lances determinantes.



Los lanzamientos a balón parado han sido mejorados gracias a la ayuda por zonas (cada zona, un botón) y al uso del zoom.



Los controles no han variado prácticamente nada. Siguen las flechas indicativas y los movimientos como "tirarse a la piscina".

El año pasado por estas fechas Sony abrió la "temporada" en PS2 con *Esto es Fútbol 2002*, título que supuso un acertado equilibrio entre *Pro Evolution Soccer* y la serie *FIFA*. Su sencillo sistema de juego y su excelente apartado gráfico le llevaron a ocupar un puesto de honor entre los mejores. Con *EEF 2003*, los chicos de Team Soho van profundizar en esa misma línea para ofrecernos un título tan asequible como el anterior, pero añadiendo más y más cosas.

EEF 2003 conserva, en esencia, el mismo estilo de juego que su predecesor. Pases al pie de los compañeros con flechas indicativas, regates al estilo *FIFA*, dificultad para robar el balón... al que se le añadirán nuevos elementos, como un completo sistema para los lanzamientos a balón parado y nuevos movimientos.

La ambientación, por otro lado, ha sido otro aspecto muy cuidado. Estadios fotorrealistas, modelado nuevo para los jugadores, secuencias de vídeo mejoradas y un espectacular sonido ambiente harán que nos sintamos como si estuviéramos en el campo.

Por lo que respecta a las opciones, en esta edición tendremos tantas competiciones como en el anterior a las que se sumarán seis exóticas ligas nuevas, lo que nos dejará un total de más de 13.500 jugadores. Y con la licencia de la FIFPro, por supuesto. De hecho, Guti, Luque, Baraja y Joaquín serán la imagen española de EEF 2003. En resumen, un título que partirá del concepto ya visto pero añadiendo más y más cosas. Suena bien, ¿eh?

PEQUEÑOS DETALLES QUE HARÁN GRANDE A UN JUEGO

→Esto son gráficos...

EEF 2003 **mantendrá el gusto de su antecesor en lo que al apartado gráfico se refiere, pero elevado al cubo. En el modelado de caras y jugadores han partido de cero, el sistema para animar ha sido el mismo que el de *The Getaway* y los estadios están más trabajados. Todo un lujo.**





Los campos, algunos reales y otros imitación, tendrán un nivel de detalle increíble. El uso de la luz, muy realista, tendrá mucho que ver.



Las animaciones han sido remozadas gracias al uso del sistema creado para *The Getaway*. Cuerpo, cara, manos... un trabajo de chinos.

PRIMERA CONFRONTACIÓN DE LOS TRES PESOS PESADOS DE ESTA TEMPORADA

→Las armas de cada uno, frente a frente

Tres título diferentes. Tres apuestas completamente distintas que colmarán las expectativas de los más diversos públicos. Aunque obviamente es pronto todavía para dilucidar cuál es el mejor, aquí os presentameos frente a frente todas y cada una de las "armas" con las que van a competir este año en los más apartados más interesantes.



LOS GRÁFICOS — FIFA 2003

Gráficamente va a ser la bomba. Las animaciones han partido de cero y tendrán 3 partes independientes: cuerpo, manos y cara.



ESTO ES FÚTBOL 2003

El modelado de cuerpos y caras es completamente nuevo. Las animaciones de cuerpo, manos y cara son independientes.



PRO EVOLUTION SOCCER 2

Las animaciones serán tan fluidas y realistas como de costumbre, lo que se notará en regates, tiros... Muchas también son nuevas.



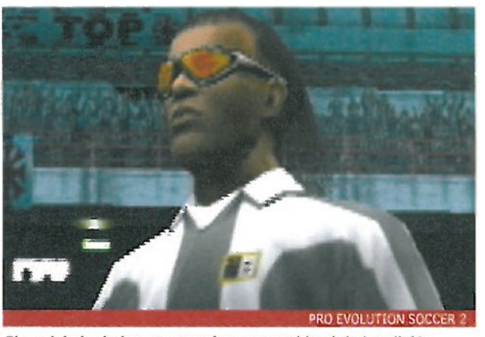
LOS JUGADORES — FIFA 2003

De los 10.000 jugadores, 200 son reconocibles al 100% y el resto al 80%, gracias a 80 cabezas genéricas, 40 tipos de pelo...



ESTO ES FÚTBOL 2003

Si os gustaron los del *2002*, sabed que éstos están rediseñados y que el sistema de animación facial será el usado en *The Getaway*.



PRO EVOLUTION SOCCER 2

El modelado de las caras será muy parecido al de la edición anterior, aunque eso no es intrínsecamente malo, ¿verdad?



LA AMBIENTACIÓN — FIFA 2003

Muchos vídeos y una presentación en plan televisivo se sumarán al sonido ambiente, la inclusión de bengalas, los cánticos...



ESTO ES FÚTBOL 2003

¿Recordáis las secuencias aparecidas en *EEF 2002*? Pues habrá muchas más y más apropiadas. También habrá bengalas, etc.



PRO EVOLUTION SOCCER 2

La ambientación será bastante parecida a la del anterior, pero potenciada por la nueva banda sonora y nuevas secuencias.



EL SISTEMA DE JUEGO — FIFA 2003

Completamente renovado. Nada de desmarques visuales, nada de regates mecánicos, nada de balón pegado al pie... Más creativo.



ESTO ES FÚTBOL 2003

Continúan las flechas orientativas, el balón pegado al pie y los regates "mecánicos", aunque el ritmo de juego es más rápido.



PRO EVOLUTION SOCCER 2

Parecido al anterior, pero más analógico y dejando más libertad de decisión al jugador para crear. Tan realista como siempre.

APARTADO SONORO — FIFA 2003

Comentarios de Manolo Lama y Paco González, 20 temas muy variados en la banda sonora, genial sonido ambiente...

ESTO ES FÚTBOL 2003

Carlos Martínez (Canal+) supera con creces a Rosetti en los comentarios. Además cada estadio tiene sus cánticos. Genial.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Dos temas de Queen ("We Will Rock You" y el apropiado "We Are The Champions") harán subir la nota de este apartado este año.

MODOS DE JUEGO — FIFA 2003

Podremos disputarlo todo además de un torneo inventado, el Champions Club, donde los 18 mejores equipos se ven las caras.

ESTO ES FÚTBOL 2003

Se han incluido algunas novedades, como un mercado de fichajes o la posibilidad de recaudar dinero con las entradas para fichar.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

El modo Master League ha sido mejorado, con la posibilidad de editar y desarrollar jugadores gastando puntos. Apasionante.



CAPCOM
capcom-europe.com

VIVE LAS
EMOCIONES
MÁS INTENSAS



VENGANZA.



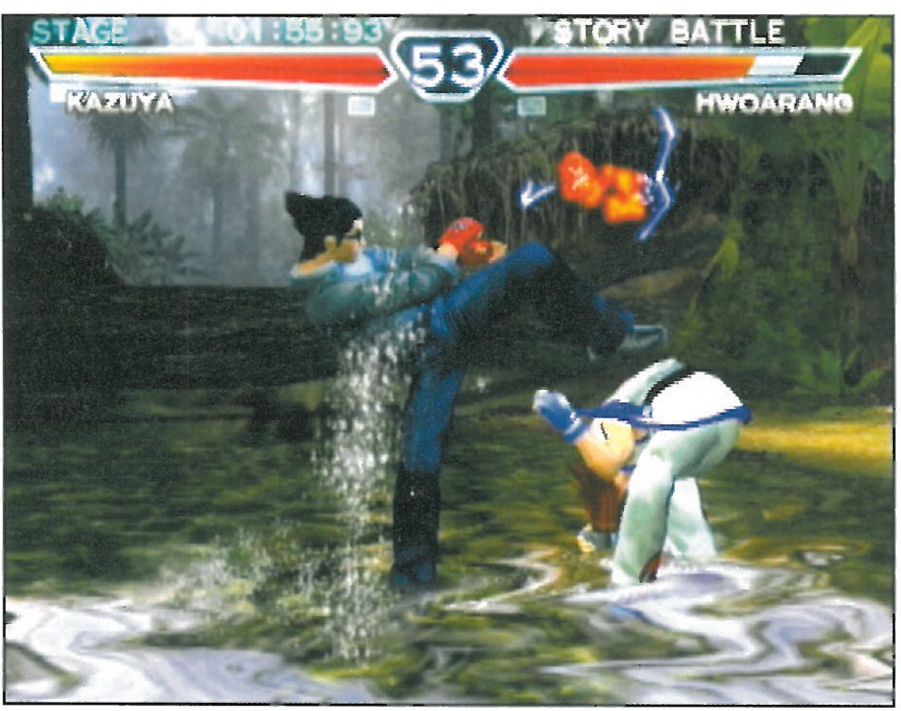
PlayStation 2

LA ANSIEDAD EL TERROR EL HONOR LA VENGANZA EL OTRO LADO

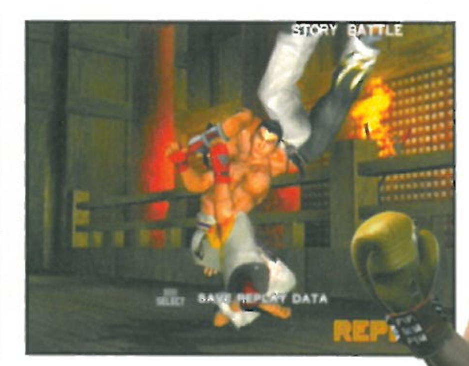
Compañía **Sony/Namco** | Género **Lucha** | Precio **69,99 € (11.645 ptas.)** | Edad **+13**

Tekken 4

La mejor lucha vuelve a PS2



Los escenarios integran impresionantes efectos visuales, como el del agua, que no estaban presentes en anteriores entregas.



Una vez más, Namco vuelve a la carga con su aclamada saga de lucha, aportando suficientes alicientes y novedades como para entusiasmar a todos sus seguidores.

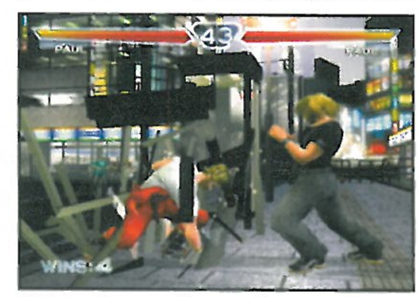
Está visto que ni *Virtua Fighter*, ni *Bloody Roar* ni ningún otro juego de lucha puede hacerle sombra a la saga *Tekken*, que con cada nueva entrega depura y mejora su inigualable estilo de lucha con cientos de matices y nuevos movimientos. *Tekken 4* no es una excepción y supone una verdadera evolución respecto a sus antecesores.

EL ASPECTO QUE MÁS MEJORAS ha recibido es el diseño de los escenarios, que ya son completamente 3D y juegan un papel muy importante en los combates. Ahora, en cualquier escenario podemos encontrar paredes, desniveles y objetos que acotan el terreno y nos permiten arrinconar a nuestro rival y desplegar un montón de nuevas acciones, como cambios de posición o combos contra las paredes, de una forma muy sencilla. Junto a este detalle, presente en la larga veintena de escenarios del juego, destacan la gran cantidad de elementos ornamentales que completan los entornos, como reflejos en edificios y efectos de luz y agua, personajes que miran la pelea y objetos susceptibles de ser destruidos.



Lucha en tres dimensiones auténticas

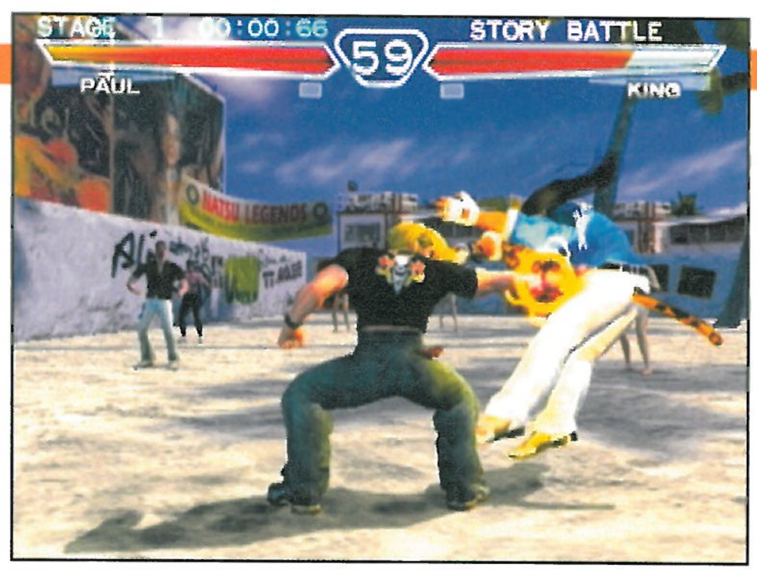
La principal aportación a la saga es que los escenarios ya no son infinitos; están acotados por edificios, paredes, objetos y escaleras, que en su conjunto otorgan al juego un nuevo matiz estratégico y un dinamismo mucho mayor.



Estatuas, columnas, cabinas... cualquier cosa que se ponga en medio puede ser destruida.

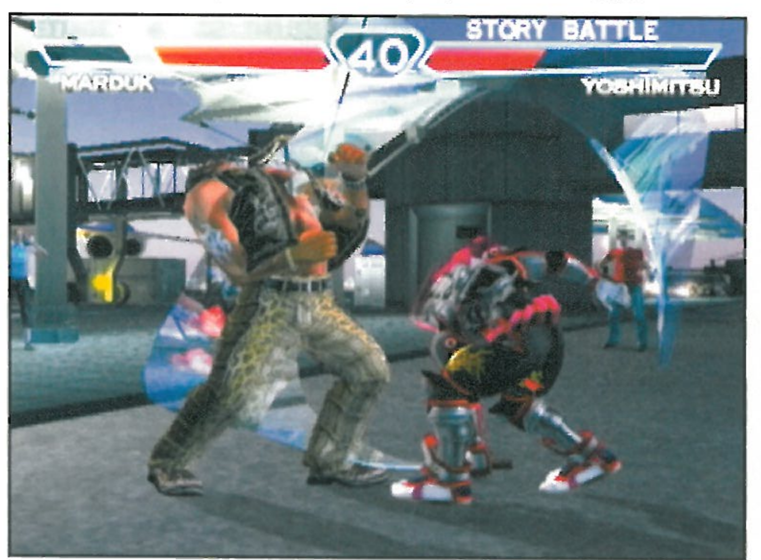


Los escenarios están mucho más poblados, como es este sótano al estilo del film "El Club De La Lucha".



El elenco de luchadores "sólo" presenta 19 caras, de las cuales, 16 ya han aparecido en otras entregas. Eso sí, todos muestra algún que otro movimiento nuevo y un profundo lavado de imagen.

Christie Monteiro es una de las tres caras nuevas, aunque en realidad se controla igual que Eddy Gordo, de *Tekken 3*. Los otros dos personajes nuevos sí aportan nuevos sistemas de lucha a la saga.





Todo esto, sumado a la inclusión de nuevos movimientos, tres nuevos luchadores o personajes rediseñados desde cero (como Kazama), son motivo suficiente para que los seguidores de la saga no duden en hacerse con él, pero aún hay más...

NAMCO TAMBIÉN HA RESCATADO algunos de los extras con más éxito entre los seguidores de la saga, como el fabuloso minijuego Tekken Force Mode, o las CG´s que ilustran el vídeo final de los luchadores, a los que ha sumado un nuevo modo de juego, llamado Historia, en el que conoceremos un poco más a los personajes, y el ansiado selector de 50/60 Hz, con el que por fin vamos a disfrutar de combates más rápidos y a pantalla completa.

Su gran calidad gráfica y, sobre todo, su exquisita jugabilidad, hacen de Tekken 4 el mejor juego de lucha para PS2.

A estas virtudes hay que sumar las de sus antecesores, como su impresionante catálogo de golpes y técnicas, un elenco de luchadores muy equilibrado y unas animaciones más fluidas que nunca. De hecho, este *Tekken 4* resulta muy superior incluso a la recreativa, ya que conserva el impresionante despliegue técnico y amplía aún más el espectro jugable.

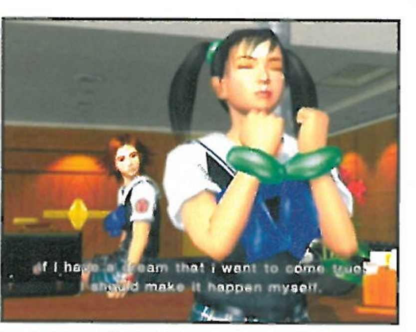
En definitiva, *Tekken 4* es el mejor juego de lucha de PS2 y para ser perfecto sólo le falta un poquito más de originalidad en los modos de juego, algo en la línea de lo que hizo Sega con *Virtua Fighter 4;* y más luchadores ya que, sin contar el primero, este *Tekken* es el que menos tiene (sólo 19). Por lo demás, un juego para quitarse el sombrero, que encandilará a los que busquen el mejor juego de lucha del momento.

Típico de Namco...

Como ha sucedido con las últimas entregas, Namco ha incluido una serie de extras que no aparecían en la Coin Op, como el modo Tekken Force o las escenas de vídeo. Son un "añadido" genial que borda un título redondo... aunque Namco podía haber arriesgado un poco más para ofrecer algo nuevo.



Tekken Force presenta un total de 4 niveles de beat´em up clásico y es más difícil que el visto en *Tekken 3*.



Las escenas de vídeo tampoco son moco de pavo, y como siempre, llegarán traducidas al castellano.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** — Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

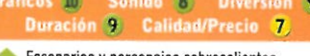


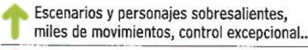




DUAL SHOCK 2 · M CARD (70 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 9 · Calidad/Precio 7


Escenarios y personajes sobresalientes, miles de movimientos, control excepcional...


Incluye un DVD con vídeos que lo encarece. Le faltan modos de juego rompedores.

Tekken 4 es el mejor juego de lucha de PS2, así de simple. Sólo le podemos pedir un poco más de originalidad para que sea perfecto.

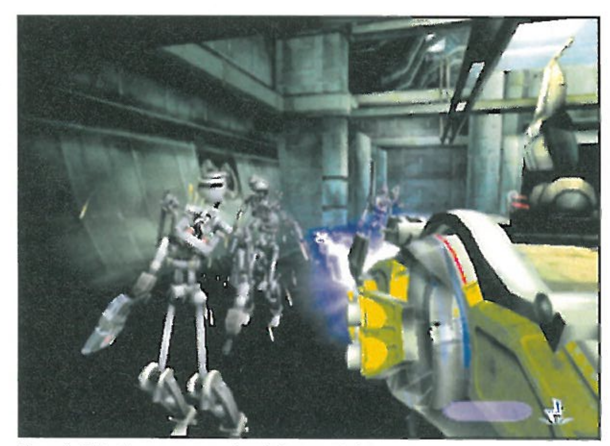

9

Compañía **Eidos** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+16**

TimeSplitters 2

No mires al pasado... esto es el futuro

Viajes en el tiempo, muchos tiros, muchos enemigos, mucha variedad y sobre todo, mucha acción son las cartas de presentación de un shoot'em up que supera en todo a su primera parte.



El modo Historia se centra en los viajes por el tiempo, y pone a nuestro alcance lugares tan dispares como el lejano oeste o un futuro plagado de androides.





En las 10 misiones hay que cumplir una serie de objetivos, como salvar a unas jóvenes, que varían según el nivel de dificultad.

En cada una de las épocas los enemigos, armas y escenarios cambian radicalmente, algo que da mucha "vidilla" al juego.

En la Navidad de 2000, Eidos se estrenó con el primer shoot´em up subjetivo de PS2, con resultados notables en su vertiente multijugador, pero muy flojo en los demás aspectos. Dos años después nos ofrece una secuela que corrige los defectos de su antecesor y además demuestra que todavía se puede innovar en el género.

***TIMESPLITTERS 2* SÓLO HEREDA** de su antecesor un par de elementos: los viajes en el tiempo como nexo de unión entre los distintos niveles y un divertidísimo modo Multijugador, que incluso permite la creación de mapas de una forma muy sencilla. El resto de elementos son nuevos y en especial todos los que tienen que ver con el modo para un jugador, que fue el aspecto más "flojo" del primer *TS*.

Así, el modo Historia está compuesto por 10 niveles repletos de acción, en los que también entran en juego el sigilo y la puntería, entre otras muchas cosas. El objetivo principal en cada uno de ellos es el mismo que en el primer *TS*, es decir, encontrar un cristal que nos permita frenar el caos creado por los TimeSplitters (unos aliens malos), aunque la gran diferencia radica en que, para lograrlo, tenemos que cumplir muchos objetivos intermedios. ¿Qué tal os suena perseguir a un personaje sin que nos descubra? ¿Y evitar que unos alienígenas invadan una base haciendo uso de un nido de ametralladoras? ¿O ayudar al Jorobado de Notredamme a que escape con la gitana? Ejemplos como éstos os podríamos poner cientos, porque el juego es una sorpresa continua que explota a las mil maravillas las ventajas de cada etapa temporal que visitamos, tanto desde el punto de vista de las armas, como de los enemigos y objetivos. De verdad, hasta que no probéis el modo para un jugador no sabréis la calidad que derrocha.

Y lo mejor de todo es que las novedades no acaban aquí y campan alegremente por otros modos de juego, como el original Challenge, donde tienen cabida una veintena de

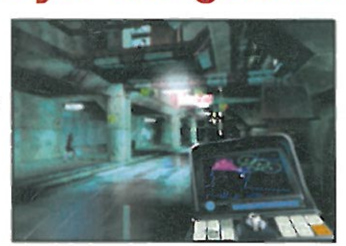
Si en el modo Historia superamos los niveles cumpliendo los objetivos, conseguiremos personajes y otros extras para los demás modos de juego.



TS2 es capaz de poner un elevado número de enemigos simultáneamente en pantalla, dando como resultado un shooter espectacular y muy vistoso.

Recogiendo lo mejor de lo mejor del género

Una de las grandes virtudes de *TS2* es que, en un solo juego, recopila todos los estilos de juego que han aparecido dentro de los shoot´em ups. En cualquiera de las diez misiones del modo Historia es posible encontrar de todo: acción pura y dura, puntería, sigilo... en fin, para todos los gustos. Lo mismo se puede decir del modo Multijugador, que tenéis detallado en el otro cuadro.



Perseguir a personajes sin ser detectados.



Abatir vehículos y blancos en movimiento.



Si buscas un shoot'em up con tantas posibilidades jugando solo o acompañado, éste es tu juego.

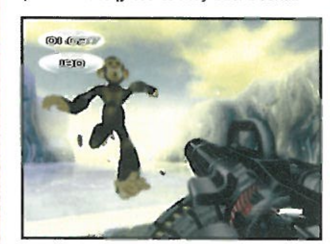
descabelladas pruebas de habilidad, como romper las vidrieras de una catedral o cazar al vuelo a unos desquiciados monos. Igual de interesante es el modo Arcade, en el que pueden jugar hasta cuatro jugadores, y que básicamente consiste en torneos de dificultad creciente, en el que las pruebas abarcan lo más significativo de los juegos Deathmatch (como *Quake III*). Aquí, junto con las pruebas clásicas tipo "Capturar la Bandera", encontramos otras más novedosas, como Vampiro, en la que se recupera vida "chupando" la del rival a base de plomo... Y como ésta, hay muchas más, a cual más extravagante y divertida. Vamos, que por modos de juego, originalidad y posibilidades, *TS2* ha logrado reunir en un único DVD la esencia de los shooters para un único jugador y lo mejor de las experiencias multijugador, algo no al alcance de todos. Y eso sin olvidarnos del editor de niveles, que alarga aún más su ya de por sí larga vida.

POR SI FUERA POCO LO QUE *TS2* ofrece en el plano jugable, también hace gala de un despliegue técnico sobresaliente, que integra todos los efectos visuales de nueva generación, como un efecto de lluvia idéntico al de *Metal Gear Solid 2* o reflejos en el suelo, por no entrar en detalle sobre los escenarios o los personajes.

Con todo lo dicho, no os resultará difícil notar que *TS2* nos ha gustado, y mucho. Si te gustan los shoot´em ups subjetivos, y piensas que *Medal Of Honor* es de lo mejor del género, no dudes en hacerte con *TS2*: tienes diversión para largo.

Pura locura

Si el modo Historia es ya de por sí bueno, esperad a ver el resto: más de una veintena de retos de habilidad, un montonazo de modos multijugador o un mejorado editor de escenarios... Cuando uno empieza a jugar no es posible ver el fin de sus posibilidades ¡y eso es muy buena señal!



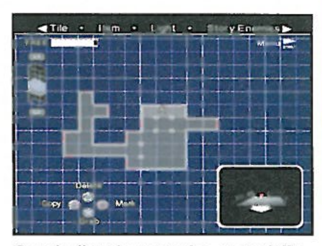
TS2 incluye más de 20 minijuegos de habilidad, como cazar monos al vuelo.



También hay juegos multijugador de corte clásico, como capturar la "cartera".



Además, modos para 4 a pantalla partida, y a pantalla completa conectando 4 PS2.



Con el editor de escenarios, no tendréis un número de mapas limitado.



En cada viaje temporal afrontamos una situación límite, como introducirnos en una base donde se están realizando experimentos biológicos.



La variedad es uno de sus puntos fuertes, y cada nivel nos obliga a cambiar el chip, tanto por el tipo de objetivos a cumplir como por el decorado.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (753 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 10
Duración 10 Calidad/Precio 10

↑ Dentro de los shooters, es el que más largo, variado, divertido y completo del catálogo.

↓ Gráficamente, el acabado de los personajes puede no terminar de convencer. Sólo eso.

Ójala todos los shooters fueran como *TS2*: innovadores, divertidos, técnicamente sobresalientes y originales. Así da gusto disparar... **10**

Compañía **Electronic Arts** | Género **Velocidad** | Precio **64,95 € (10.805 ptas.)** | Edad **+3**

NFS Hot Pursuit 2

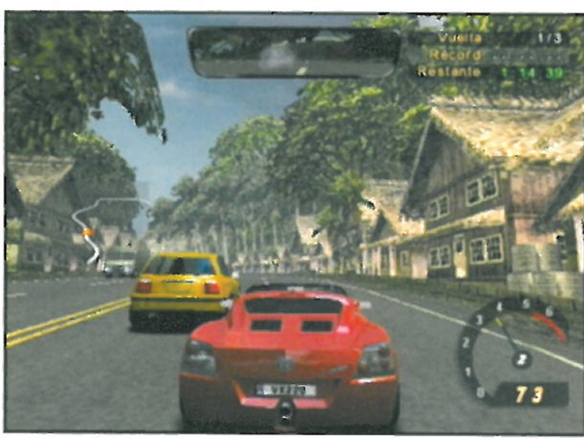
Una gran continuación de la serie

La serie *Need for Speed* arranca en PS2 con un apartado técnico a la altura de lo esperado y con la misma filosofía de siempre: los mejores coches, modos de juego variados y... mucha diversión.

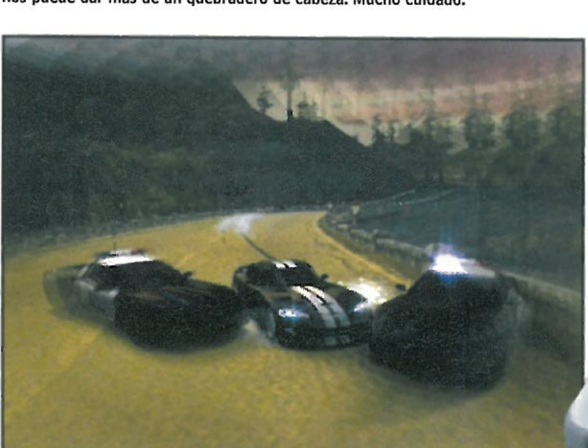


En *NFS Hot Pursuit 2* hay un total de 27 pistas. En ellas correremos a lo largo de paisajes tan variopintos como desiertos, ciudades, zonas boscosas...





Aunque la policía no nos esté "molestando", la presencia del tráfico aleatorio nos puede dar más de un quebradero de cabeza. Mucho cuidado.



En el momento que queramos podremos realizar un efecto estilo "Matrix", en el que una cámara superlenta girará alrededor del coche. Espectacular.

Desde sus comienzos en la extinta 3DO y en las sucesivas cinco entregas aparecidas en PSOne, la serie *Need for Speed* se ha caracterizado por ofrecer los coches más espectaculares en los modos de juego más variopintos. Cada entrega iba ahondando un poco más en estos aspectos, hasta llegar a este *NFS Hot Pursuit 2*, título en el que se mantienen y amplían estas premisas de espectacularidad y diversión, pero con un apartado técnico acorde con PS2.

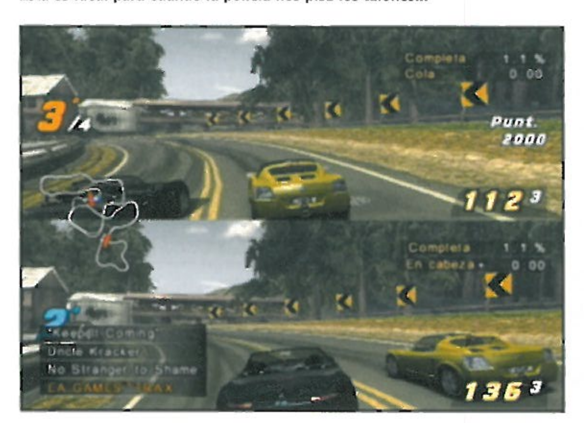
PREPARAOS PARA PILOTAR hasta 49 cochazos, todos ellos reales y de la talla del Porsche 911 o el BMW Z8, a través de un total de siete modos de juego diferentes, que se articulan en dos grandes bloques, en los que la variedad sigue siendo la nota dominante. Por un lado, encontramos el modo Carrera Mundial, donde podremos disputar un Campeonato (que consta de 30 pruebas de lo más variadas), además de desafíos y carreras sueltas. Por otro tenemos el divertidísimo modo Persecución, en el que la policía cobra un papel determinante. Aquí



Entre las tres vistas existentes en el juego hay una interior y dos exteriores. Ésta es ideal para cuando la policía nos pisa los talones...



Cada una de las 27 pistas ofrece una serie de bifurcaciones y atajos. Con el tiempo conoceremos cuál es el camino más corto.





deberemos cumplir otros 30 retos, pero con la dificultad añadida de tener todo el rato a la policía pisándonos los talones para detenernos. Y por si fuera poco, también tenemos la posibilidad de ser los perseguidores en lugar de los perseguidos, entre otras alternativas. A medida que vayamos avanzando iremos desbloqueando más pruebas, coches y pistas, con lo que la adicción está servida.

ESCOJAMOS EL MODO QUE ESCOJAMOS, la espectacularidad de las carreras está garantizada. Al atractivo de conducir estos cochazos se suman una sensación de velocidad bien recreada, unos circuitos enormes y exquisitamente armados y un sinfín de detalles, como los reflejos en tiempo real en la carrocería, la cámara lenta y externa en los saltos o la posibilidad de efectuar un movimiento "bullet-time" (sí, sí, a lo "Matrix") cuando queramos. Si además estamos en el modo Persecución, aparte de los competidores y el tráfico, tendremos a la policía haciendo de las suyas, con multitud de coches patrulla, controles, helicópteros tirándonos bombas... El resultado son unas carreras vistosas y, sobre todo, muy divertidas, pese a algunos fallos técnicos como el leve "popping" o la mejorable recreación del humo. Y no nos olvidamos de la demoledora banda sonora, que también contribuye lo suyo a la espectacularidad del conjunto.

Si te gustan los juegos de velocidad directos y sin complicaciones, con Hot Pursuit 2 lo pasarás en grande.

A la hora de conducir, *NFS Hot Pursuit 2* apuesta por un control sin complicaciones y sencillo, que casa a las mil maravillas con el estilo del juego. Desde la primera partida nos haremos con él, algo que quizá no guste a los puristas ya que puede hacer que la variedad de retos les dure poco... La física de los coches es correcta salvo en las colisiones, donde muchas veces nos quedaremos "clavados" sin motivo.

En fin, *NFS Hot Pursuit 2* ofrece diversión directa y sin complicaciones a bordo de los coches más impresionantes. No tiene la profundidad de un *Gran Turismo* pero es espectacular y trepidante. Ideal para amantes de los buenos coches y la velocidad.

Mucha policía

La presencia policial en los modos de Persecución añade emoción y sobre todo espectacularidad a las carreras. Según vayamos evitando a las patrullas que nos salgan al paso irán saliendo más y más efectivos. ¡Pisad a fondo el acelerador!



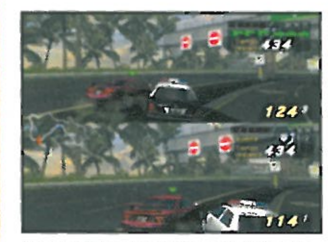
Los controles policiales son un auténtico engorro. Por esquivarlos nos dan puntos.



En algunos momentos nos seguirán hasta helicópteros, que nos tirarán bombas.



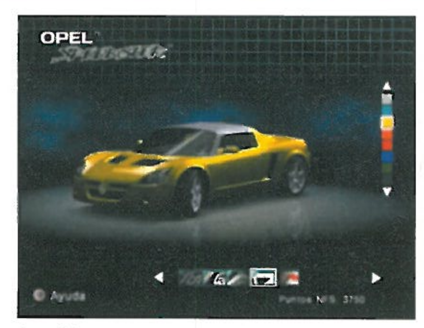
También tendremos la opción de ser la policía y detener a los infractores.



Otra posibilidad es que un jugador sea la policía y el otro el infractor. Divertidísimo.

Bólidos con clase

Como en toda la serie *NFS*, en *Hot Pursuit 2* tenemos la posibilidad de ponernos al volante de los cochazos más espectaculares del mercado. Hasta 49 modelos (ediciones especiales *NFS* incluidas) estarán presentes cuando los desbloqueemos, todos ellos reales y con un modelado sumamente cuidado.



A medida que vayamos superando pruebas iremos acumulando coches para elegirlos en otros modos.



Los coches sufren daños al colisionar en las lunas y en la carrocería, aunque nunca son muy exagerados.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**


DUAL SHOCK 2 · M.CARD (130 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 8 · Calidad/Precio 8

↑ Los coches y la variedad de pruebas. Su estilo directo, que le hace ser divertidísimo.

↓ Algunas pegas gráficas y en la física de los coches. A los expertos les puede durar poco.

Un juego de carreras que busca la diversión por encima de todo. Y además con un apartado gráfico de lo más resultón. Recomendable.



8

Compañía **Namco/Sony** | Género **Arcade de pistola** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+18**

Ninja Assault

Cambio katana por pistola

Los ninjas han cambiados sus espadas por pistolas para acabar a tiros con hordas de criaturas demoníacas.

Si pensabais que los samurais sólo peleaban con espadas, estáis muy equivocados. Al menos eso ha demostrado Namco con *Ninja Assault*, un arcade de disparo que, tras convertirse en todo un clásico de los salones recreativos, llega a PS2 con muchas, muchas novedades.

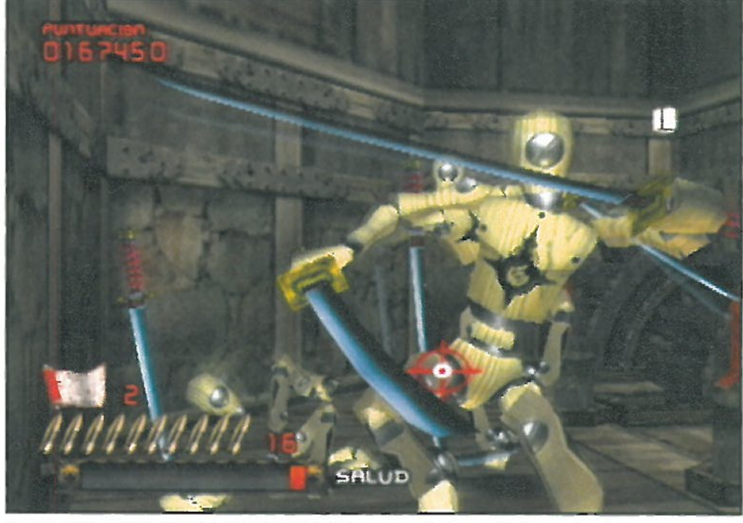
La princesa Koto ha sido secuestrada y deberemos asumir el papel de uno de sus guardaespaldas y lanzarnos, G-Con 2 en mano, a eliminar a una legión de ninjas y seres demoníacos hasta liberarla. Iremos "montados" sobre los típicos raíles que nos llevarán hasta las zonas donde hay enemigos, pero con algunas particularidades con respecto a *Time Crisis 2*.

Para empezar, en *Ninja Assault* no hay un límite de tiempo para acabar con los enemigos de cada zona y, lo más importante, no podremos cubrirnos, con lo que habrá que destruir sus proyectiles antes de que nos alcancen. Este hecho, y la cantidad de enemigos que nos atosigarán a la vez, hacen que el ritmo de *Ninja Assault* sea mucho más frenético que en cualquier otro representante del género.

Otro punto a su favor es la duración. Podemos decir que tiene tres "modos Historia", ya que en función del personaje que elijamos encontraremos desarrollos diferentes, aunque la mayoría de las fases se acaban repitiendo. A esto hay que sumar el modo Arcade (con el desarrollo original de la recreativa) y los minijuegos (30 misiones y 5 retos de entrenamiento), que constituyen un fenomenal complemento. La opción para dos jugadores y la existencia de varios finales redondean una duración muy por encima de la media.

Donde no termina de dar el "do de pecho" es en el apartado gráfico. Todo se mueve a gran velocidad, pero a costa de unos escenarios desolados y bastante planos. Los enemigos, aunque variados y bien animados, tampoco son un dechado de detalle. Y el doblaje también podía haberse mejorado.

Eso sí, el juego tiene un ritmo tan frenético que no tardaremos en pasar por alto estas pegas. Si te gustan los arcades de pistola, no te lo pienses más.



Los enemigos, pese a no estar muy detallados, son muy variados y están bien animados.


Los malos no dudarán en parapetarse y actuarán en grupo. No tendremos ni un segundo de paz.


No faltarán los enfrentamientos contra los jefes de fin de fase. Todos ellos son duros de pelar.



Ninjas para rato

Además del extenso modo principal (varía según el personaje elegido), tenemos el modo Arcade (con el desarrollo original de la recreativa) y la posibilidad de jugar a todo ello con un amigo. A esto hay que sumar las más de treinta pruebas sueltas. ¡Diversión para rato!


La posibilidad de jugar los cuatro modos principales con un amigo es una opción realmente irresistible.



Los minijuegos son tan variados y divertidos como en cualquier arcade de pistola de Namco.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · MCARD (43 Kb) · PISTOLA · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 6 **Diversión** 9 **Duración** 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Sin lugar a dudas, su extensa duración. Divertido y frenético como pocos.

↓ El apartado gráfico se puede mejorar. El doblaje es francamente flojo.

Un arcade de pistola divertidísimo y con mucha vida útil que pese a su mejorable apartado técnico es una gran opción dentro del género. **8**



¡A LA VENTA EL 7 DE OCTUBRE!
10 WORLD VERT TITLES.
1 EPIC ROAD TRIP.
Increíbles saltos como el 10 veces Campeón del Mundo Mat Hoffman.
El único juego de BMX con trucos sobre suelo firme.
MONTAR EN BMX NUNCA SERÁ IGUAL...
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Sube al bus con Mat Hoffman y otros diez profesionales para disfrutar la pasada definitiva en BMX por ocho ciudades americanas. Realiza cientos de trucos con el nuevo Sistema Trick Tweaking ó móntatelo en el suelo con el único juego de BMX que ofrece movimientos en suelo firme. Descubre los videos secretos del viaje real de Mat y saca instantáneas de tus mejores acrobacias para tu propio álbum de fotos. Un día en este viaje y sabrás por qué montar en BMX nunca será igual.
Pantallas de la versión PS2
Echa a tu oponente de la pantalla con el exclusivo modo PUSH de O2.
DISTRIBUIDO PRO PlayStation 2
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
rainbow
© 2001, 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and Distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2. Mat Hoffman's Pro BMX and Pro BMX are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Mat Hoffman is a trademark of Mat Hoffman. PlayStation® 2 version developed by Rainbow Studios. Game Boy Advance™ version developed by HotGen Studios Ltd. GameCube™ version developed by Gratuitous Games. "PS" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.
ACTIVISION O2
ACTIVISIONO2.COM
6 WORLD TITLES, NEVER
THE SAME WAVE TWICE.
Visita 13 de los lugares más conocidos para hacer surf.
9 modos de juego incluyendo el modo PUSH™.
EL SURF NUNCA VOLVERÁ A SER IGUAL
KELLY SLATER'S PRO SURFER
Conviértete en el 6 veces Campeón del Mundo, Kelly Slater, ó en uno de los otros 8 profesionales, en la experiencia de surf definitiva, Kelly Slater's Pro Surfer®. Juega un total de 30 niveles en los lugares más desafiantes para hacer surf de todo el planeta. Realiza impresionantes acrobacias como Rodeo Flip, Knack Knack y Hangman que te permiten llevar el surf a un nuevo nivel. Haz surf en un entorno siempre cambiante – no verás la misma ola dos veces.
Haz surf junto a otros surfistas.
PlayStation 2 computer entertainment system video game system screenshots shown.
DISTRIBUIDO POR PROCIN
www.procin.com
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
ACTIVISION O2
ACTIVISIONO2.COM

Compañía **Capcom/Electronic Arts** | Género **Aventura** | Precio **65,95 € (10.973 ptas.)** | Edad **+18**

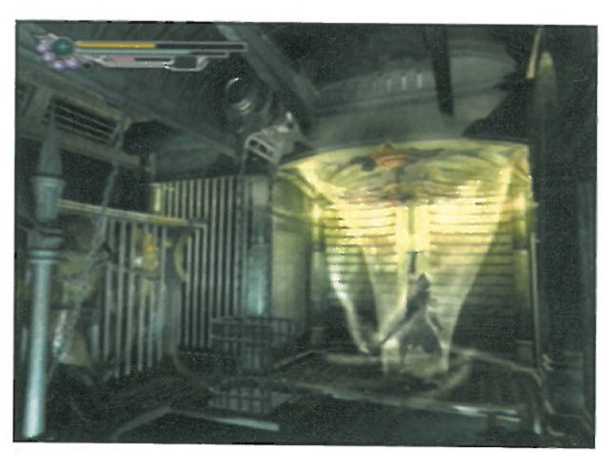
Onimusha 2

Más terror en el japón medieval

***Onimusha* fue la primera gran aventura de PS2, pero algunos detalles, como su escasa duración, nos dejaron un agridulce sabor de boca. Ahora, un año después, las cosas han cambiado mucho...**



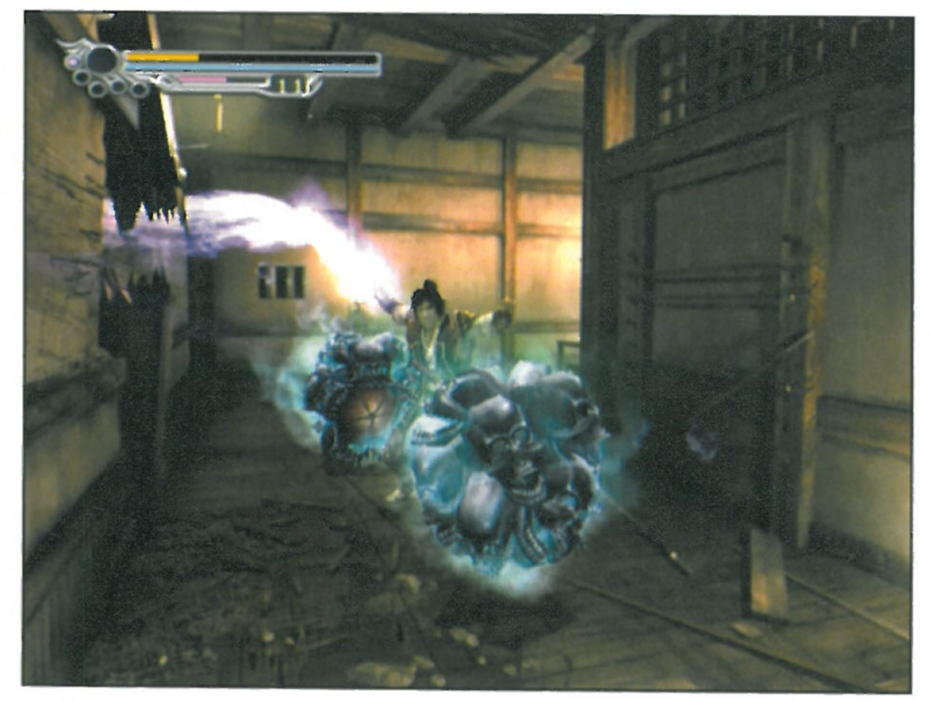
Como Samanosuke, Jubei usa las almas de sus enemigos para aumentar el poder de sus armas, aunque él también podrá potenciar su armadura.



Como en la primera parte, los puzzles no son demasiado difíciles y en muchas ocasiones se resuelven usando un arma específica.



Sólo puedes hacer regalos a los cuatro personajes secundarios. De todas formas, aparecerá un icono en la parte de abajo informándote de ello.



Lo que no ha cambiado es el malo de la trama, Nobunaga, que sigue asolando aldeas con su ejército de monstruos y zombis. Sin embargo, esta vez no le plantará cara Samanosuke, protagonista de la primera parte, sino el guerrero Jubei Yagyu. La primera novedad del juego, pero no la única.

BASÁNDOSE EN EL ESQUEMA del anterior *Onimusha*, donde debíamos librarnos de los demonios a base de espadazos al tiempo que resolvíamos puzzles e investigábamos los escenarios, Capcom ha introducido numero un montón de novedades que aumentan su atractivo. Para empezar, si en *Onimusha* Samanosuke compartía protagonismo con Kaede, aquí no habrá un segundo héroe, sino cuatro "secundarios" a los que podremos controlar en ciertos momentos.
Cada uno cumple con el tópico a la perfección: el fortachón Ekei; el joven y atolondrado ninja Kotaro, Magoichi, señor de las armas de fuego y Oyu, la guerrera misteriosa. Nuestras relaciones personales con ellos influirán en el argumento, aunque sin afectar al hilo principal de la historia. Para cuidar esas relaciones, Capcom ha ideado un revolucionario sistema de intercambio de regalos con el que podremos aliarnos o enemistarnos con la gente, además de conseguir ítems que no encontraríamos de otra forma.
Si por ejemplo nos interesa la amistad de Kotaro, porque hay unos cofres que sólo él puede abrir, le regalaremos



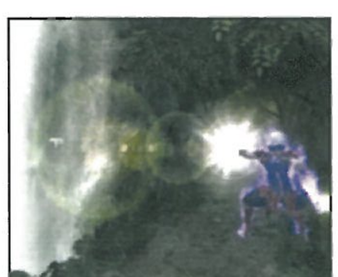
Los escenarios prerrenderizados son los mejores que hemos visto y se han incorporado efectos climatológicos como viento, lluvia, y también fauna.



Nos encantan las nuevas armas, aunque no sabemos por cuál decidirnos: viento, fuego, ¿un rayo? Mejor dejarle congelado y romperle en pedacitos.

Poder Onimusha

Si *Onimusha 2* recuerda en algo a *Devil May Cry* es en este "poder Onimusha", que se activa al recoger 5 almas moradas. El pelo de Jubei se volverá blanco, una luz morada envolverá su cuerpo, y la barra de energía comenzará a contar hacia atrás, histérica. Durante unos segundos podrás lanzar bolas de fuego desde cualquier ángulo a todos los enemigos que estén en pantalla y sus ataques físicos serán el triple de efectivos contra cualquiera.



Lo mejor de este poder es que no tendrás que apuntar. Los disparos son autodirigidos.



Sin duda, Jubei parece el hermano gemelo de Dante, versión años 70.



Los bellos escenarios de Onimusha 2 nos arrastrarán a una emocionante aventura plagada de acción.

cosas que necesite o le ayudaremos si nos lo pide. De esta forma será nuestro aliado más fiel y, si estamos en apuros, ante demasiados enemigos juntos o luchando contra un jefe, acudirá a ayudarnos. Sin embargo, esto evitará que otro personaje acuda cuando nos haga falta, ya que, como en la vida real, no se puede agradar a todo el mundo.

JUNTO A ESTA GRAN NOVEDAD, *Onimusha 2* ofrece también un par de modos extra que se desbloquearán al acabar el juego y numerosas mejoras gráficas y de control, respetando la esencia de *Onimusha*. Tiene todo lo que un fan del original podría desear: la misma jugabilidad, pero con más enemigos en pantalla; mayor velocidad, mejores efectos de luz; más personajes jugables, nuevas técnicas de combate y nuevas armas con poderes Oni (un tremendo martillo y una lanza de hielo); más escenarios que recorrer, lo que implica casi el triple de duración gracias a rutas alternativas que se encargarán de que lo rejuegues hasta haberlo visto todo. Además, está ese pequeño toque de rol, que te hará responsable de los encargos de lugareños y personajes secundarios. Vamos, que si *Onimusha* te gustó, éste te va a encantar.

En pocas palabras, Capcom ha culminado uno de los mejores títulos de su género y cumpliendo las expectativas: selector de 50/60 Hz, textos traducidos... Para la próxima, ¿podría ser doblado?

Yo también quiero jugar



Llevarte bien con un personaje no sólo te reportará ítems y ayuda de la CPU en determinados momentos. A veces, Jubei se meterá en problemas de los que no podrá salir solo y deberás asumir el papel de otro personaje para sacarle del lío. Cada uno cuenta con un inventario y armas propias. Sus armas y técnicas de combate son diferentes, como también cada uno cuenta con un poder Oni distintivo.



Oyu es una guerrera al uso, con escudo y espada. No tiene nada que envidiar a Kaede, e incluso es más fuerte que ella.



Ekei es el maestro de la lanza y es capaz de arrojar bombas que aturden y paralizan a los enemigos.



Como buen ninja, Kotaro se mimetiza con el escenario y puede abandonar su cuerpo en un lugar para despistar al enemigo.



Onimusha 2 presenta cuatro minijuegos, además de las dimensiones infernales opcionales, que se desbloquean después de terminarte el juego.



Aunque esta vez puede que tengas ayudas a la hora de enfrentarse a los jefes, tampoco te vendrán mal algunas de las nuevas hierbas y medicinas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (444 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Es Onimusha, pero más largo que el primero y con muchas novedades. Y ¡qué gráficos!

↓ Por decir algo, estéticamente se parece demasiado al primero...

Si te van las aventuras tipo *Resident Evil*, pero con más acción y más ritmo, *Onimusha 2* te va a encantar. Largo, divertido, espectacular...



Compañía **EA Big** | Género **Velocidad** | Precio **65,95 € (10,973 ptas.)** | Edad **+3**

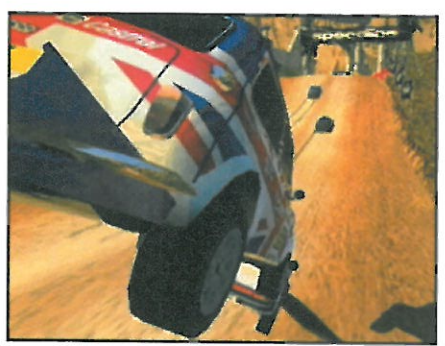
Shox

El rally más divertido del momento

Si te gusta el rally, pero la simulación demasiado rigurosa se te hace demasiado cuesta arriba, no dejes de echarle un vistazo a *Shox*, un arcade divertido y espectacular como pocos.






En los momentos más espectaculares (saltos, choques...), la cámara "slow motion" nos deleitará con una vista especial.



Los tres ambientes (jungla, tundra y desierto) nos dejarán un total de 24 circuitos, alguno tan originales como éste.

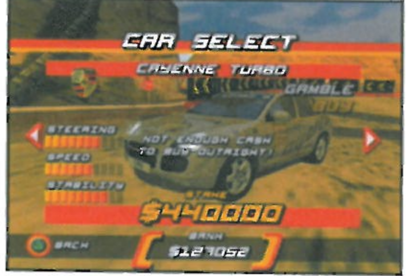
En el lado contrario a propuestas tan realistas como *Colin Mc Rae 3* o *WRC* es donde debemos encuadrar a *Shox*, la última locura de los chicos de EA Big que, tras sorprendernos con tablas de snow, motocross y basket, ahora se han pasado al rally. Eso sí, manteniendo el estilo radical y espectacular que tienen todas sus producciones.

Así que si buscas un simulador de rally al uso, pueden dejar de leer. Pero si lo que quieres es diversión de la buena, directa y sin complicaciones, no puedes perderte *Shox*.

EN *SHOX* TODO ESTÁ AL SERVICIO de la diversión y el espectáculo. En las carreras, rapidísimas y donde compiten seis coches, no habrá lugar para tomarse un respiro. Gracias al sencillo control y a muchísimas licencias arcade

Las apuestas, el mejor negocio

Hay dos vías para conseguir los 24 coches que incluye el juego. Por un lado está la posibilidad de comprarlos (por un precio bastante desorbitado, la verdad). Por otro, la opción más divertida y arriesgada: por una cantidad más módica podremos "jugarnos" el coche en cuestión en una carrera con su dueño. Si ganamos, es nuestro. Si no...



Antes de apostar deberemos tener suficiente dinero. Es una opción económica, pero también más arriesgada.

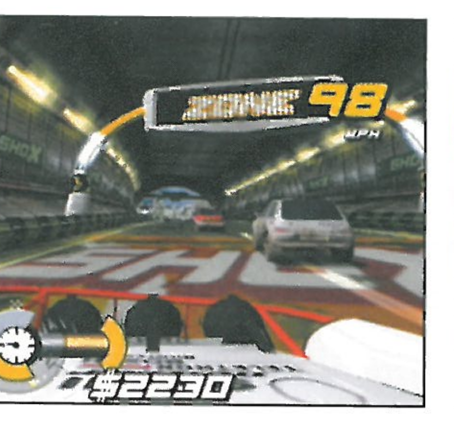

Competimos con el mismo coche y en un tramo corto. Para colmo, el rival tendrá unos segundos de ventaja...

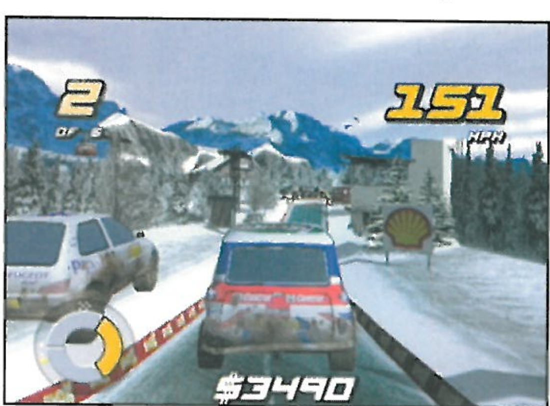


Los circuitos están cerrados por los lados para así no salirnos en las curvas. Pero ojo, si no frenamos saldremos "volando" de forma bastante exagerada.



Hay dos modos para hasta cuatro jugadores: una carrera convencional y el llamado "Mayhem", una especie de "tú la llevas" con ítems y todo.





(como que los circuitos estén cerrados por los lados para no salirnos en las curvas o la ausencia de daños en el vehículo que afecten a la conducción), sólo deberemos ocuparnos de "pisar a fondo" para tratar de ganar carreras y así desbloquear el resto de circuitos, (24 repartidos en 4 campeonatos).

Pero esto no es lo que hace único a *Shox*. Su principal aportación es la inclusión de los llamados "retos Shox", que consisten básicamente en recorrer un determinado tramo del circuito en el menor tiempo posible. En función de nuestra marca obtendremos oro, plata o bronce. Si logramos 3 oros en la misma carrera desencadenaremos la "Shox Wave", que no es otra cosa que una "ola" que se mueve a velocidad de vértigo y que, si conseguimos alcanzarla y mantenernos en ella, nos reportará grandes cantidades de dinero. ¿Hemos dicho dinero? Sí, nos hará falta para comprar coches o bien para poder ganarlos en apuestas. Obtendremos el dinero durante las carreras, con las medallas y las "Shox Waves", aunque cada golpe que suframos restará algo de "pasta" a las ganancias finales. Como veis, las carreras son sencillas en esencia, pero si quieres abrir todos los circuitos y tener todos los coches, la cosa tiene su miga.

Shox es una propuesta muy fresca y divertida que gustará sobre todo a los fans de los arcades de velocidad.

GRÁFICAMENTE TODO RESULTA de lo más vistoso. El motor, una versión mejorada del que se usó en *F1 2002*, garantiza que todo se mueva a gran velocidad, además de permitir detalles como escenarios muy sólidos y "vivos" (helicópteros en la pista, teleféricos, etc.), efectos de luz, reflejos en tiempo real... Los 24 coches reales que presenta el juego tienen un buen modelado, aparte de ensuciarse y deformarse con corrección. En fin, un apartado técnico sin fisuras que se completa con una acertada parcela sonora.

Por todo lo dicho, está claro que estamos ante el arcade de rally más divertido que existe en el catálogo de PS2. Si quieres un simulador mejor que ni te acerques a él, pero si lo que buscas es diversión espectacular desde la primera partida, no dejes de probarlo.

La única pega jugable que se le puede poner a *Shox* es que la física de los coches cuando chocan es exagerada, incluso para ser un arcade.



Cada vez que choquemos con las vallas o con otros coches perderemos dinero. Los daños se reflejan físicamente pero no en la conducción.

Algo más que competir

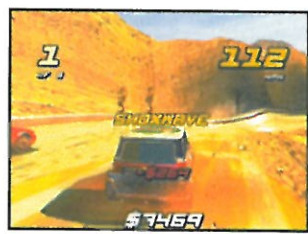
Además de preocuparnos de ganar, si queremos conseguir todos los coches y circuitos deberemos intentar ganar todo el dinero posible durante las carreras. Esto se consigue básicamente en los "retos Shox", que consisten en recorrer un tramo del trazado en el menor tiempo. Cuanto mejor lo hagamos, más dinero nos llevaremos.



Esta barra indica el tiempo que nos falta.



La categoría oro nos dará más dinero.



3 oros en una vuelta y hay "Shoxwave"...



...amén de abrir esa pista, pero nocturna.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (118 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 7

Carreras muy originales y divertidas con un apartado técnico muy sólido y apropiado.

Quizá alguien eche en falta más modos de juego. Que no te gusten los arcades.

Un arcade explosivo y muy fresco que además técnicamente resulta convincente. Si te gustan estos juegos es muy recomendable. Si no...



8

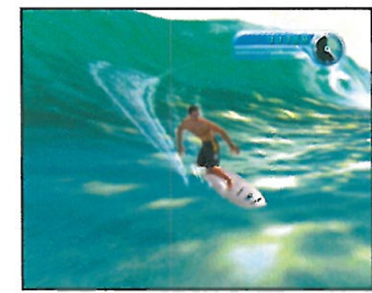
Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Precio **65,95 € (10.973 ptas.)** | Edad **+3**

Kelly Slater's Pro Surfer

Dominando la nueva "ola"

Con un sistema de juego similar al de la saga Tony Hawk, Activision ha conseguido que un juego de surf por fin sea divertido, o mejor dicho, muy divertido.





La base de su éxito reside en que hace fácil lo que otros títulos complicaban en exceso, es decir, es posible realizar acciones habituales en el surf, como introducirse en el "tubo" o dominar la cresta de la ola, sin tener que soportar un control de pesadilla.

Como en casi todos los títulos de la serie 02, *Kelly Slater* ofrece varios modos de juego, aunque el más divertido vuelve a ser el Carrera. En él tenemos que superar distintos tipos de retos, desde campeonatos a records de puntos, para acceder a nuevos vídeos, movimientos y escenarios. Pese a la limitación del entorno (del mar sólo se aprovechan las olas) hay que aplaudir a Activision, que ha sabido estrujarse el cerebro para incluir un montón de variados retos, como golpear a Windsurfistas, superar de un salto un muelle, realizar piruetas mientras un fotógrafo nos inmortaliza...

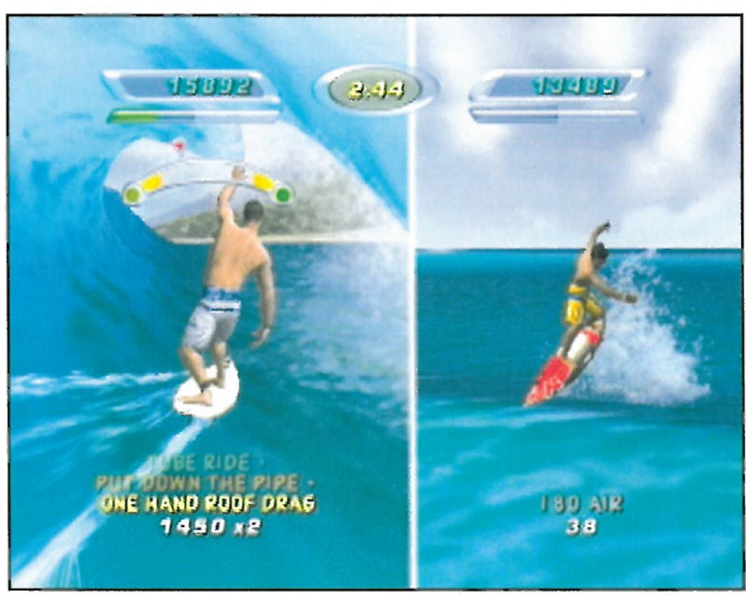
Fuera del modo Carrera también nos vamos a divertir, sobre todo en los modos multijugador a pantalla partida y en un novedoso Icon Challenge, en el que la consola nos impone la pirueta a realizar.

Por último, técnicamente el juego no llega a ser sobresaliente, porque recrear el agua de una manera perfecta es muy difícil, pero supera la prueba con buena nota, sin olvidarnos de que animaciones y detalles como la refracción de sol sobre el mar, le dan un atractivo acabado.

Así, quienes estén "hartos" de Skate, BMX y patines, tienen en *Kelly Slater´s Pro Surfer* un título innovador capaz de divertir y enganchar a lo grande.



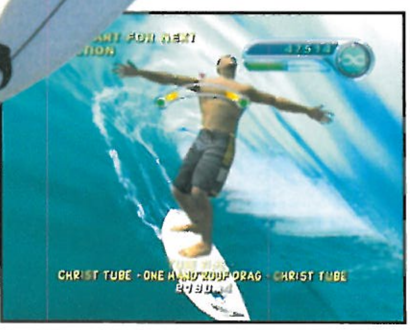
Activision ha resuelto muy bien la difícil papeleta de recrear el agua y las olas y, aunque se echa en falta un poco más de realismo, detalles como la refracción del sol resulta espectacular.



El modo para dos jugadores a pantalla partida presenta 3 tipos de juego distintos, entre los que destaca principalmente uno, en el que "comemos" pantalla al rival a medida que conseguimos puntos.

Puedes hacerlo

La gran diferencia de *Kelly Slater* con otros juegos de surf es que resulta muy sencillo realizar acciones tales como introducirnos en el tubo (y hacer virguerías dentro). Por otra parte, los objetivos a cumplir son relativamente sencillos y con tres o cuatro intentos conseguiréis superarlos.



Combinando los botones y las direcciones, es posible realizar movimientos tan espectaculares como ésta.



Los objetivos a cumplir abarcan desde los típicos retos de puntos a saltos complicados, como éste de aquí.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (195 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **8**
Duración **8** Calidad/Precio **7**

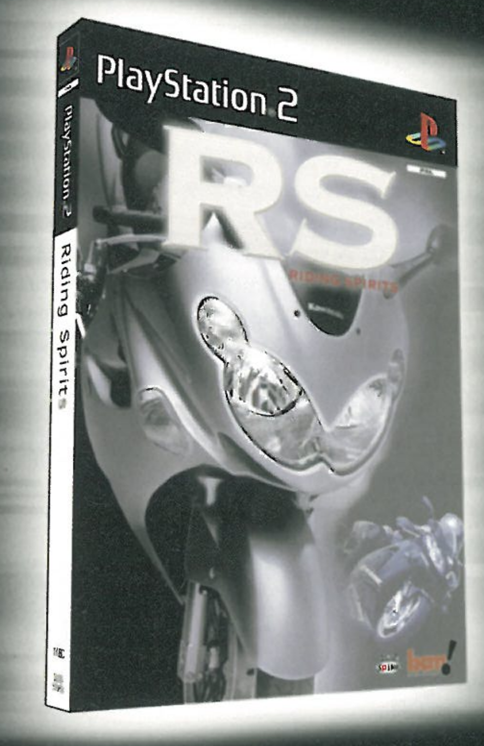
↑ La genial adaptación del estilo de juego de *Tony Hawk* al surf. Muy divertido y jugable.

↓ La banda sonora es bastante floja y el agua podía ser un poco más realista.

Kelly Slater **demuestra que todavía se puede innovar en los deportes de riesgo y profundizar en algo que últimamente se olvida: la diversión.** **8**

RS

RIDING SPIRITS



¡CONDUCE TU MOTO AL ÉXITO!

¡PONTE AL MANDO DE 200 DE LAS MÁS POTENTES MOTOS DEL MERCADO EN UNO DE LOS JUEGOS DE CARRERAS MÁS TREPIDANTES DE TODOS LOS LOS TIEMPOS!. COMIENZA TU CARRERA Y HAZTE HUECO ENTRE LOS MEJORES PILOTOS DEL MUNDO COMPITIENDO Y GANANDO PUNTOS PARA MEJORAR TU MÁQUINA Y COMPRAR MEJORES MOTOS.

- 200 MODELOS REALES DE LAS PRINCIPALES MARCAS: KAWASAKI, HONDA, YAMAHA,...
- MODO MULTIJUGADOR
- CON EL DINERO QUE GANES PODRÁS MEJORAR TU MOTO CON TODO TIPO DE NEUMÁTICOS, SUSPENSIONES,FRENOS,...













Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24. 28230 Las Rozas. MADRID
Tlfno. 91 640 46 00



www.ubisoft.es

Compañía **SCI** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.974 ptas.)** | Edad **+18**

Conflict: Desert Storm

¡Nos vamos a la guerra!

SCI ha escogido la Guerra del Golfo como el marco para su divertido juego de acción bélica.





Ahora que otras crisis ocupan las primeras páginas de los periódicos, SCI ha rescatado uno de las últimas guerras del siglo XX para ambientar su primer juego de acción bélica. En él encarnamos a un soldado que debe acometer las misiones más arriesgadas de la Guerra del Golfo, del tipo rescatar a un compañero o sabotear un puente. En cada caso, el patrón de comportamiento es distinto, ya que podemos actuar en solitario o en grupo. Actuando solos debemos hacer gala de una puntería certera y un sigilo absoluto, utilizando armas silenciosas, como un cuchillo o una pistola con silenciador. Si actuamos en grupo, tenemos que mostrar nuestras dotes de coordinación y liderazgo, gracias a un sencillo sistema de órdenes mediante el cual, podemos decir a los miembros del equipo que realicen acciones básicas, como disparar, echarse cuerpo a tierra o dirigirse a un punto. Éste es uno de los aspectos más destacables del juego, junto a la posibilidad de conducir vehículos, multitud de armas reales, un divertido entrenamiento, 3 niveles de dificultad...

Técnicamente puede no ser una joya (un poquito de niebla, diseño de los personajes poco detallado...) pero lo cierto es que su desarrollo resulta muy variado y entretenido, y ofrece gran libertad de acción para resolver ciertas situaciones como más nos guste. La verdad es que esperábamos menos de este *Desert Storm* y sin embargo ha acabado resultando un juego de acción bastante divertido.



Una de mejores bazas del juego es que podemos dar todo tipo de órdenes a otros soldados, tales como echarse cuerpo a tierra o abrir fuego. Además, podemos compartir con ellos objetos, como botiquines.



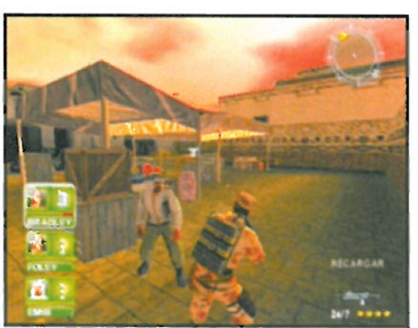
Sus tres niveles de dificultar permiten adaptar el juego a cualquier tipo de jugador, desde el meticuloso que tiene en cuenta todos los detalles, al típico "Rambo" que dispara a pecho descubierto.

Desert Storm...

... o Tormenta del Desierto. Es el nombre de la operación militar que realizaron los EE.UU. y la ONU para liberar a Kuwait de la invasión Iraquí. En el juego, nosotros llevamos a cabo acciones ficticias, como rescatar a un rehén o evitar que un Emir caiga en garras del enemigo, todas muy divertidas.



Una misión clásica donde las haya: rescatar a un compañero que ha caído preso durante la guerra.



También hay misiones de protección, sigilo e incluso sabotaje de instalaciones, como pueda ser un puente.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (334 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 | Sonido 7 | Diversión 7 | Duración 7 | Calidad/Precio 7

↑ Su variado desarrollo, el sistema de órdenes, la cantidad de armas, conducir vehículos...

↓ Técnicamente no es la bomba, y se nota en las animaciones, personajes y niebla.

Si quieres un juego de acción muy variado, divertido y con un tono estratégico, *CDS* es tu juego, pero no esperes una joya de la técnica.



COMMANDOS 2









**LLEGA A LA CONSOLA
EL GRUPO MÁS FAMOSO
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**





PlayStation® 2





PROEIN EIDOS

Compañía **THQ** | Género **Plataformas** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)** | Edad **+3**

Scooby Doo Night of 100 Frights

Clásicos animados para PS2

Scooby Doo se estrena en PS2 protagonizando un divertido plataformas de corte clásico.





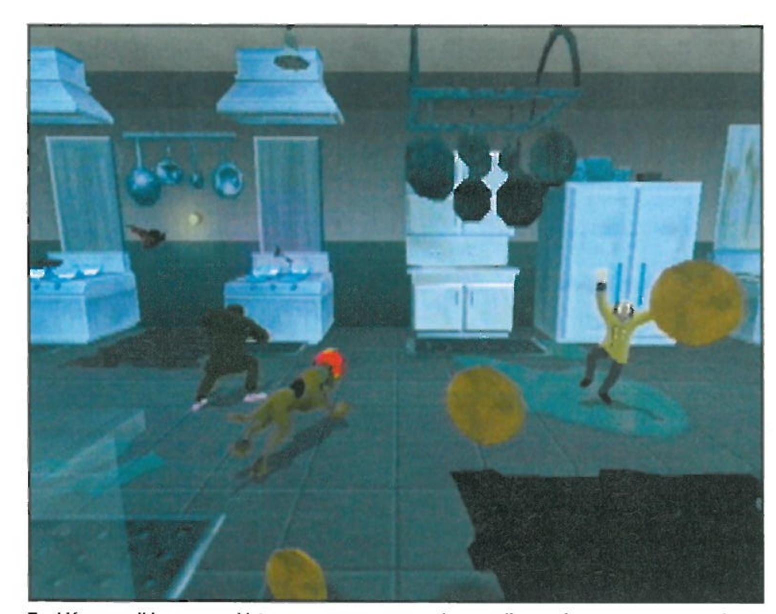
Scooby Doo, uno de los canes más famosos de la historia de la animación, acaba de saltar a la gran pantalla y además también se va a estrenar en PS2 protagonizando un plataformas clásico que no tiene nada en común con la película, pero sí con la serie de animación.

Así, como en cualquier episodio, nuestro cometido es visitar una lúgubre mansión para descubrir quién se esconde tras la misteriosa aparición de fantasmas y otros extraños seres. Para ello, Scooby tendrá que enfrentarse a numerosos saltos y enemigos, así como recoger objetos que le permitirán aprender nuevas habilidades. Y, por supuesto, sin olvidarse de las hilarantes situaciones propias de la serie, como llevar a Shaggy en brazos. Además, el desarrollo se hace muy ameno gracias a que podremos volver a los niveles que ya hemos jugado para utilizar las nuevas habilidades adquiridas y acceder a zonas nuevas. Vamos, que *Scooby Doo Night Of 100 Frights* es un plataformas al uso, con muchos obstáculos que saltar, muchos objetos que recoger y diversión directa y sencilla.

Además de ser divertido, gráficamente respeta a las mil maravillas el look de la serie, tanto en el divertido aspecto de los personajes, como en los tétricos escenarios. Por desgracia, la dificultad es muy baja, resulta muy corto (es posible acabárselo en 8 horas) y está en inglés. De todos modos, si te gusta el género te lo vas a pasar en grande.



La mansión y aledaños en los que se desarrolla el juego están plagados de saltos, enemigos y galletas, con las que Scooby puede abrir algunas puertas de acceso a otros niveles.



También es posible recoger objetos, como un casco, con el que realizar acciones nuevas o potenciar algunas de las que tenemos inicialmente, como es el caso de la embestida.

"Solid" Scooby

Uno de los aspectos más graciosos del juego son las habilidades que puede aprender Scooby, casi todas orientadas a la "cobardía". Así, entre muchas otras cosas, podemos andar con sigilo para no hacer ruido o colocarnos una pantalla en la cabeza para parecer una lámpara, como en la serie.



Quien haya visto la serie, recordará esta situación: Scooby imitando a una lámpara para no ser descubierto.



Algunos enemigos duermen, así que lo mejor es no hacer mucho ruido cuando pasemos a su lado...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**









DUAL SHOCK 2 | M. CARD (340 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 6 **Calidad/Precio** 5

↑ Parece un episodio de la serie, con sus gracias incluidas. Y el desarrollo no es lineal.

↓ Es muy corto y fácil. Y no poder controlar la cámara, que siempre está fija.

Scooby Doo se estrena en PS2 con un plataformas facilón y bastante corto, pero divertido y entretenido. Ideal para fans del género.



GRAN TURISMO® Concept
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA

ni en el mejor de tus sueños.

en Gran Turismo® Concept
2002 Tokyo-Geneva

Hay dos cosas con las que sueñas toda tu vida. De la primera, directamente, te puedes ir olvidando. Y con respecto a la otra, pues bueno, si eres avispado puede que la hagas realidad. Porque no todos pueden conducir los prototipos de las grandes marcas de coches. Sólo lo harán los que se hagan con Gran Turismo® Concept 2002 Tokyo-Geneva. Una edición especial con la que podrás conducir los coches más innovadores de los salones internacionales del automóvil. Lo que siempre has soñado. Bueno, lo segundo que siempre has soñado.

PlayStation 2
GRAN TURISMO® Concept
2002 TOKYO-GENEVA



EL OTRO LADO


es.playstation.com

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Precio **65,95 € (10.975 ptas.)** | Edad **+16**

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Riesgo sobre dos ruedas

Mat Hoffman vuelve a PS2 para retarte a conseguir las más arriesgadas acrobacias a lomos de una BMX.







Los escenarios han ganado en amplitud y tamaño, y representan fielmente desde populosas ciudades con tráfico y peatones, a espacios abiertos repletos de árboles y otros obstáculos naturales.

Activision sigue aumentando su colección de deportes de riesgo con su segunda incursión en el mundo de las BMX, otra vez apadrinada por el campeón Mat Hoffman.

Mat Hoffman's 2 mantiene el sistema de juego de su antecesor, y nos obligará a recorrer amplios escenarios ejecutando todo tipo de piruetas a los mandos de nuestra BMX. Como es de rigor, el modo Carrera sigue siendo el que más posibilidades de diversión ofrece, presentando 12 retos estructurados en 3 niveles de dificultad en cada uno de sus 8 escenarios. Como veis, el planteamiento apenas ha evolucionado respecto a todo lo que hemos visto en el género y resulta muy limitado frente a, por ejemplo, *Agressive Inline*. Las únicas novedades son que podemos visitar los escenarios en el orden que queramos, la originalidad de algunos de los retos y, lo que más nos ha gustado, la introducción de nuevas técnicas en tierra, con las que podemos ejecutar casi todas las acciones de una exhibición real. De hecho, esta falta de innovación es la principal lacra del juego, que por lo demás muestra un despliegue técnico más que correcto y hace alarde de unos escenarios bastante grandes y una acertada sensación de velocidad.

Así, *Mat Hoffman´s Pro BMX 2* es un título que no defraudará a los seguidores del género ni por calidad técnica, ni por capacidad para divertir, aunque los que busquen algo distinto y original tendrán que esperar o dar un voto de confianza a disciplinas como el surf, que seguro traerán aires nuevos.



La mayor novedad en el control son las piruetas en el suelo, donde ahora es posible realizar acrobacias tan complicadas como ésta de aquí arriba, que hemos visto mil veces en exhibiciones en la calle.

¿Carrera en bus?

El modo Carrera cuenta con algunas novedades que, sin ser muy relevantes, dan al juego otro aire. Así, como en la vida cotidiana de estos deportistas, viajamos por las ciudades en un autobús, y gracias a este "pequeño" detalle es posible visualizar muchos más vídeos antes de desplazarnos a otros lugares.



Cuantos más retos cumplamos en los escenarios, más puntos conseguiremos para desplazarnos en autobús.



Cada deportista tiene una media de 10-12 vídeos, en los que además se pueden conocer otras facetas de su vida.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (85 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **7**
Duración **7** Calidad/Precio **6**

↑ Las novedades en el control, los escenarios, la originalidad de algunos retos...

↓ El planteamiento no ha evolucionado mucho, y la banda sonora podía esta mejor.

Mat Hoffman's 2 no llega a innovar tanto como otros juegos basados en deportes de riesgo, pero no defraudará a los fans del género. **7**

Compañía **Infogrames** | Género **Plataformas** | Precio **59.99 € (9.981 ptas.)** | Edad **+3**

Taz: Wanted

Plataformas a todo ritmo





Infogrames ha elegido la técnica "Cel-Shading", que logra que los gráficos parezcan dibujos animados, para dar vida al universo de los Looney Tunes en este *Taz: Wanted*, un plataformas 3D que casi parece una aventura animada del popular demonio.

La mecánica del juego es muy sencilla y se basa en explorar una decena de niveles destruyendo los carteles de busca y captura con la imagen de Taz. Como cada vez que nos toca un enemigo volvemos al juego desde un punto muy cercano, la principal dificultad consiste simplemente en descubrir la mejor manera de romper cada cartel. Esto puede decepcionar a los jugadores más expertos o acostumbrados a retos más complejos, pero la sencillez con la que avanzamos y descubrimos nuevos mundos (todos muy bien diseñados) es lo que termina por enganchar al jugador.

El aspecto gráfico es muy sencillo, pero en este caso no es un defecto ya que tanto los coloridos escenarios como los personajes son idénticos a los dibujos animados. Además, la acción se sucede a gran velocidad, sin ralentización alguna y sólo con un ligero "popping" que para nada influye en la jugabilidad.

En resumidas cuentas, *Taz: Wanted* supera la simpleza de su desarrollo y su escasa dificultad a base de diversión directa y de no dar un segundo de respiro al jugador. Aunque no puede compararse en complejidad y variedad a los grandes del género, sí que va a hacer pasar muy buenos momentos a los amantes de las plataformas.

Castellano/Castellano • 2 jugadores
Memory Card 2 (174 kb) • Dual Shock 2

Un plataformas de calidad que suple su sencillez con un gran diseño de niveles, ritmo frenético y estética idéntica a los dibujos.





Taz puede girar como un tornado, desplazarse a toda velocidad y arrasar con todos los objetos que encuentre en su camino, lo que hace que el desarrollo del juego sea muy intenso.



Compañía **Proein** | Género **Arcade** | Precio **N.D.** | Edad **N.D.**

Crashed!



La opción para dos jugadores es divertida, pero no suficiente. Si tuviera para cuatro...



La última propuesta de Rage es bien sencilla: elegir un coche de entre los 12 disponibles y machacar literalmente a los contrarios en 12 recintos cerrados. Cada circuito nos plantea 3 pruebas lo que nos deja un total de 36 en total. Lamentablemente no son todo lo variadas que cabría esperar y la monotonía no tardará en invadirnos. Técnicamente no pasa de correcto, con unos coches que se deforman bien y unos escenarios tan simples como el control. En fin, un título que no destaca ni por su calidad ni por su capacidad de divertir. Hay arcades mucho mejores.

Castellano/Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (389kb) • Dual Shock 2

Un arcade que pretende divertirnos, sin conseguirlo, a base de destruir coches, con variantes. Hay arcades mucho más variados y completos. **5**

Compañía **Ubi Soft** | Género **Arcade** | Precio **N.D.** | Edad **N.D.**

VIP



La mecánica del juego se reduce a una serie de pequeñas pruebas de habilidad enlazadas.



La última serie de TV de Pamela Anderson, ha dado como fruto un arcade bastante flojito en todos los aspectos...

En *VIP* encarnamos a una detective privada, que debe proteger a sus clientes de todo tipo de peligros. Este simple planteamiento se plasma es un monótono sistema de juego, en el que una secuencia de vídeo desarrolla el argumento hasta que un "malo" aparece ante nosotros invitándonos a participar en sencillos minijuegos que se repiten hasta la saciedad y acaban aburriendo. Lo único que merece la pena es el modelo de Pamela...

Castellano/Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (54 kb) • Dual Shock 2

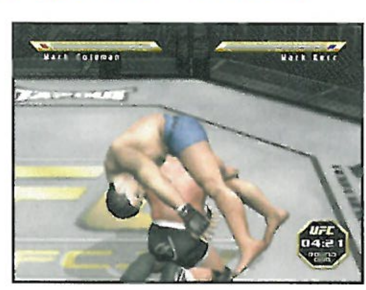
Repetitivo, simple y con unos minijuegos bastante sosos. Vamos, un título a la medida de la "guapísima" Pamela Anderson... **4**

Compañía **Ubi Soft** | Género **Lucha** | Precio **59.95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+13**

UFC Throwdown

Fuerza bruta con poco "seso"





De entre todas las competiciones de lucha que hay sobre la faz de la Tierra, la UFC (que existe en la realidad) pasará a la historia por ser una de las más brutales (apenas hay reglas) y por permitir la combinación de estilos de lucha, desde el boxeo al wrestling.

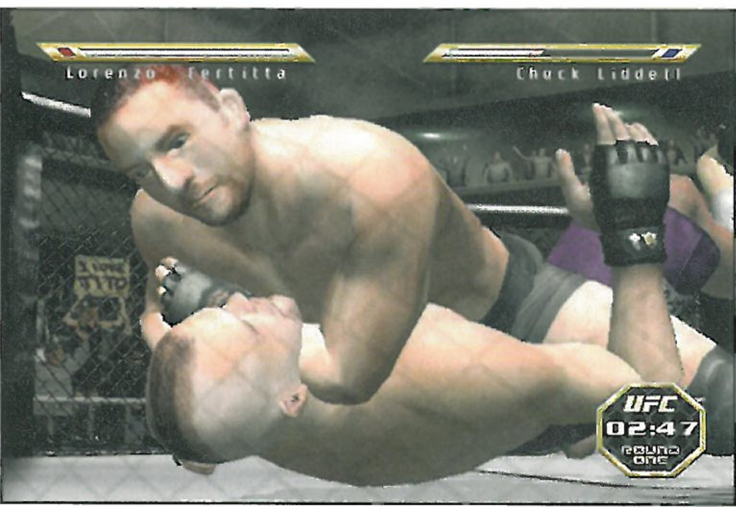
UFC Throwdown, como juego oficial que es, refleja todo esto a la perfección, y además incluye los rostros, ya un poco desfigurados, de las principales estrellas de este polémico deporte.

Como sucede en la realidad, las peleas tienen lugar en el interior de una jaula, donde podemos propinar patadas, puñetazos, agarrones y retorcimientos en cualquier lugar del cuerpo del rival. La representación de los golpes no escatima en detalles y casi podemos sentir la contundencia de un codazo en la cara o el forcejeo con un rival sobre el suelo. Su puesta en escena es espectacular, no lo vamos a negar, pero tras esa capa de maquillaje se esconde un juego bastante limitado, que tiene su principal lacra en el cerradísimo sistema de control. Y es que, a pesar de contar con 4 botones de ataque, como *Tekken*, lo cierto es que apenas podemos desplegar unos pocos movimientos, combos y llaves, algo que le resta interés y variedad al cabo de unas cuantas partidas.

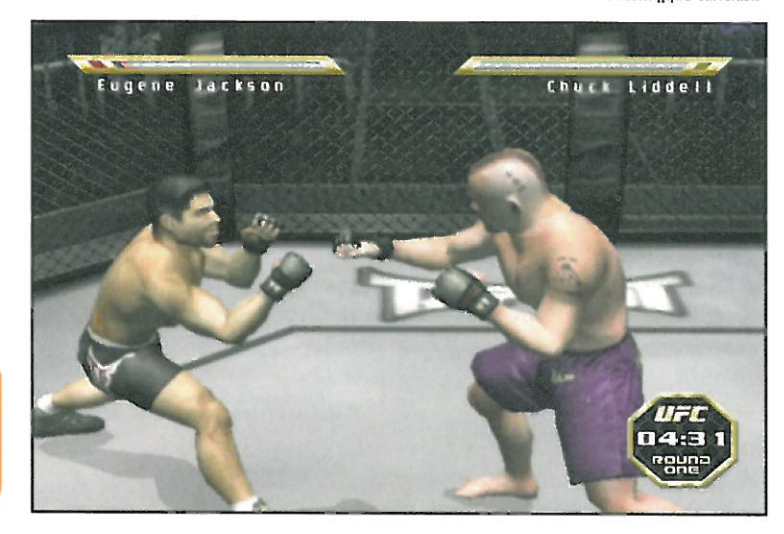
Dispone de muchos modos de juego y muchos personajes, pero en todas estas opciones seguimos encontrando el mismo problema: no podemos explotar el estilo de lucha de los personajes por culpa del sistema de control. Si no fuera por esto, quizá otro gallo nos cantaría...

Castellano/Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (124 kb) • Dual Shock 2

Un juego que entra por los ojos, con espectaculares golpes y llaves, pero que no da de sí todo lo que esperabamos de un juego de lucha. **6**



Los golpes más espectaculares tienen lugar en el suelo, donde podemos forcejear, dejar el codo clavado en la cara de nuestro rival o realizar una llave sobre una de sus extremidades... ¡¡qué caricias!!



Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Precio **65,95 € (10.973 ptas.)** | Edad **+13**

Street Hoops



El control es francamente sencillo pero se echa en falta más espectacularidad en las jugadas.



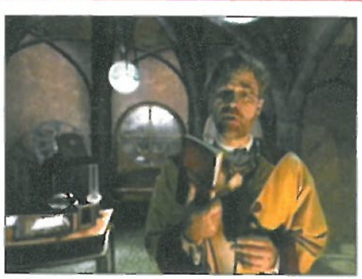
Activision nos presenta un juego de basket callejero, pero con pretensiones realistas. Su mayor baza es la abundancia de modos de juego y la sencillez en el manejo de los jugadores. Sin embargo, en la pista se echa en falta la espectacularidad de la que presume este deporte. Los partidos resultan algo sosos y el modelado de jugadores es mejorable. La ambientación tampoco está del todo conseguida, aunque la música corra a cargo de grupos como Cypress Hill. En fin, un título digno pero que podía haber quedado mejor si pretendiera ser menos realista.

Inglés/Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (250 kb) • Dual Shock 2

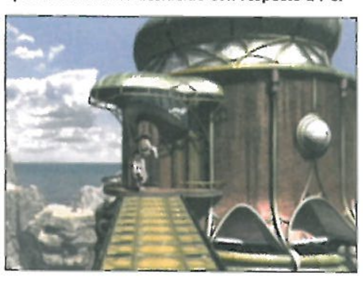
Un aceptable juego de basket, pero bastante inferior a *NBA Street* y sobre todo, menos espectacular. Pero si te gusta mucho el basket... **6**

Compañía **Ubi Soft** | Género **Aventura Gráfica** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+3**

Myst III Exile



Estética fotorrealista para un juego que no queda demasiado deslucido con respecto a PC.



Tras triunfar en PC, el tercer capítulo de la serie *Myst* (cuya primera entrega salió para PSOne), salta a PS2 ofreciendo su particular (y lento) concepto de aventura, que nos llevarán a cinco surrealistas islas donde deberemos acumular toda clase de objetos y resolver puzzles. Técnicamente es mejor que el reciente *Atlantis III*, ya que la resolución es superior y las transiciones por los escenarios son más fluidas. Aún así, es una aventura con un ritmo muuuy pausado, con lo que deberemos ser pacientes y usar todo nuestro ingenio. Sólo para fans del género.

Castellano/Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (315 kb) • Dual Shock 2

Una aventura tipo *Atlantis III* pero con un superior apartado técnico. Por su lento desarrollo y dificultad sólo es apta para los más pacientes **6**

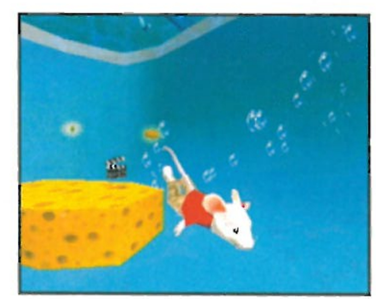
Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Precio **29,99 € (4.990 ptas.)** | Edad **+3**

Stuart Little 2

Plataformas en miniatura

De nuevo un estreno cinematográfico da vida a un juego de PSOne, en este caso un plataformas 3D dirigido al mismo público que la película: los niños.







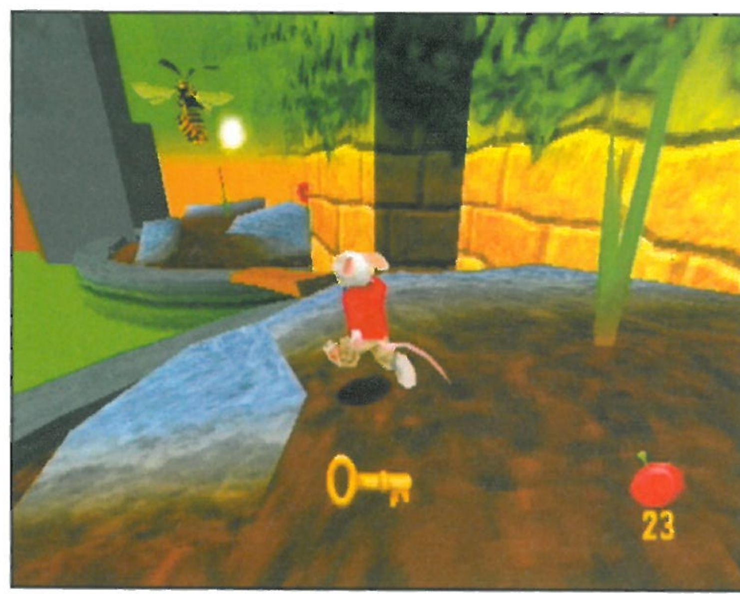
Las habilidades saltarinas de Stuart no son ninguna maravilla, pero afortunadamente podemos ayudarnos de los clásicos resortes y muelles para alcanzar lugares elevados.

Como muchos otros héroes infantiles, Stuart Little protagoniza en PSOne un juego de plataformas, que en esta ocasión resulta muy sencillo tanto en realización como en desarrollo.

Inspirándose en el argumento de la película, el heroico roedor deberá recorrer seis niveles buscando las sortijas ocultas que le permitirán enfrentarse al malvado halcón Falco. Aunque conseguirá algunas participando en minijuegos, la mayoría están esparcidas por los escenarios y para alcanzarlas habrá que explorar a conciencia y utilizar las habilidades básicas del género: trepar, bucear, empujar bloques y, por supuesto, saltar.

La realización técnica refleja la falta de pretensiones del juego y resulta muy discreta, con escenarios y personajes muy sencillos y un evidente popping que aparece a escasa distancia del héroe. En el apartado sonoro, los sosos efectos se ven compensados por las melodías, sacadas del film.

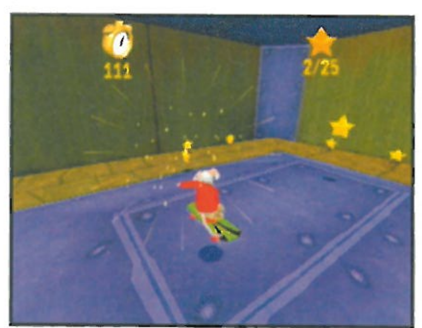
Afortunadamente, *Stuart Little 2* no falla en lo más importante: el control es bastante bueno y la cámara sigue con agilidad la acción. Por ello, pese a los defectos técnicos, *Stuart Little 2* logra divertir y, aunque para cualquier jugador con experiencia es fácil y poco variado, los más pequeños y los menos hábiles van a encontrar un título a su medida, sencillo de jugar y divertido.



Los enemigos a los que hace frente Stuart son tan pequeños como él: insectos, pájaros, arañas, juguetes... para defenderse de ellos, el ratoncillo tiene la capacidad de arrojar objetos.

El roedor piloto

Stuart deberá hacer frente a un par de minijuegos por nivel, todos tan sencillos como la aventura principal. Aunque hay alguna prueba de puntería, casi todas están centradas en el pilotaje de vehículos: lanchas motoras, coches, un avión... Incluso veremos al ratoncillo imitar a *Tony Hawk* sobre una tabla.



Recoger un determinado número de estrellas en un tiempo límite será el objetivo de muchos minijuegos.



Veremos reflejadas algunas escenas de la peli, como el vuelo de Stuart en una avión de aeromodelismo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **CD**
Voces: **castellano**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK | M. CARD (1 bloq.) | VOLANTE | MULTITAP | PISTOLA | RATÓN

Gráficos 5 | Sonido 6 | Diversión 6 | Duración 5 | Calidad/Precio 7

↑ Su sencillo desarrollo y su buen control lo hacen ideal para los niños.

↓ La discreta realización técnica y su mecánica repetitiva no atraerán a los más creciditos.

Un plataformas 3D de desarrollo sencillo y escasa dificultad, ideal para los niños y los menos hábiles, que perdonarán sus simples gráficos.




HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN
www.hitman2.com
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. De Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
NO RECOMENDADO
PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
Io-Interactive
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Juegos de lucha
LOS MAESTROS CARA A CARA

Se han puesto a la venta tantos y tan buenos juegos de lucha que es normal que no sepas por cuál decidirte. Si lees con atención esta comparativa, seguro que se te despejan muchas dudas: no te la pierdas.

LOS 6 JUEGOS A EXAMEN

- → Barbarian
- → Bloody Roar 3
- → Dead or Alive 2 Hardcore
- → Tekken Tag Tournament
- → Tekken 4
- → Virtua Fighter 4

Barbarian

Uno de espada y brujería

Compañía: **Virgin** | Precio: **52,95 € (8.890 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (142 kb) | Dual Shock 2 | Multitap



Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B



Casi todos los juegos de lucha pugnan por ofrecer un gran realismo, un catálogo de golpes gigantesco y millones de combinaciones de botones que son capaces de desanimar a los menos expertos en esto de la lucha.

Si es tu caso, puede que *Barbarian* sea el juego que buscas. Su propuesta huye de la complejidad de *Tekken* o *Virtua Fighter* y nos transporta a un universo de fantasía, donde las espadas y la brujería son las que mandan. A nuestra disposición tenemos un total de 10 personajes, entre espadachines, bárbaros, magos y otros seres fantásticos, todos ellos dotados con un arma y cuatro hechizos de ataque o defensa.

La particularidad de *Barbarian* reside en que apuesta por un control fácil y directo, ofreciendo un sistema de sencillos combos basado en machacar repetidamente un par de botones. Esta asequible propuesta se ve arropada por un par de elementos que tampoco tienen los demás juegos de lucha. El primero es que podemos coger objetos del escenario, como columnas y pedruscos, para lanzárselos al rival. Y el segundo son las peleas multijugador, en las que pueden participar hasta cuatro jugadores, más otros cuatro controlados por la consola (es decir, 8 personajes al mismo tiempo).

Gráficamente tiene algunos detalles de calidad, como los efectos visuales provocados por los hechizos, aunque en diseño de personajes y escenarios no puede competir con los dos grandes del género.

Barbarian es, en suma, una alternativa recomendada para aquéllos que huyan de la complejidad o bien busquen algo distinto y con mayores posibilidades multijugador.



Los escenarios y los efectos de luz y partículas son los aspectos más espectaculares del juego.



Barbarian es el único juego de la comparativa en el que hay combates de hasta 8 luchadores.

Bloody Roar 3

Pero mira que eres bestia

Compañía: **Hudson** | Precio: **57,04 € (9.490 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+15**

Periféricos: Memory Card 2 (84 kb) | Dual Shock 2 | Multitap











Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B



Todos los personajes se pueden transformar en animales, como topos, tigres, leopardos...



En estado animal, los luchadores disponen de nuevos movimientos y causan más daño.

Hasta la llegada de *Virtua Fighter*, la saga *Bloody Roar* siempre ha sido la tercera en discordia, detrás de *Tekken* y *DOA*. Ahora, aunque sigue siendo uno de los mejores juegos del género, la contundencia y calidad de sus rivales le han sacado del podio.

Bloody Roar 3 tiene un "detalle" que lo hace distinto al resto de juegos de lucha, y es que todos sus luchadores pueden transformarse en un animal salvaje con forma bípeda. Como es de recibo, en estado "animal" los luchadores causan bastante más daño y disponen de técnicas y ataques diferentes a los del estado humano, incluidos unos demoledores ataques especiales. Además, el detalle de las transformaciones introduce un tono estratégico que no tienen muchos juegos de lucha, ya que decidir cuándo nos transformamos puede marcar la diferencia entre la victoria y la derrota.

Sobra decir que las secuencias de transformación están arropadas por unos efectos gráficos impresionantes, y que el modelado de los personajes, sobre todo en su estado animal, es muy bueno. No podemos decir lo mismo de los escenarios, bastante vacíos. Pero sin duda lo peor del juego es su reducido elenco de luchadores, sólo 13, algo que se agrava más con la ausencia de modos de juego originales.



Dead or Alive 2 Hardcore

Sensualidad y contundencia

Compañía: **Sony** | Precio: **29,95 € (4.989 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Periféricos: PLATINUM | Memory Card 2 (120 kb) | Dual Shock 2 | Multitap



Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: MB



Si hay un juego de lucha que se caracteriza principalmente por su elenco de personajes, ése es *Dead Or Alive*, que pone a nuestra disposición, aparte de los típicos karatekas y armarios "empotraos", un grupo de exuberantes y atractivas "señoritas" virtuales, con las que participar en unos rápidos, frenéticos y novedosos.

La principal aportación de esta entrega de la saga *DOA* al género reside en ofrecer unos entornos "multi-nivel", es decir, con distintos planos de altura a los que podemos arrojar a nuestro rival. Así, por ejemplo, podemos empezar un combate en el piso superior de una iglesia, arrojar a nuestro enemigo por una cristalera y terminar la pelea a pie de calle. Por supuesto, la construcción de los escenarios es de lo mejorcito del juego. Junto con esto, otra de sus grandes aportaciones son sus combates por parejas, donde es posible realizar técnicas y presas combinadas entre los dos luchadores.

Por lo demás, el estilo de lucha que ofrece se encuentra más cercano a *Virtua Fighter* que a *Tekken*, en el sentido de que el control también emplea sólo 3 botones y la defensa y el contraataque tienen más peso en el desarrollo de los combates.

Además de todo, a su favor cuenta con su precio (es uno de los pocos que está en Platinum), aunque como contrapartida está su "antigüedad" ya que fue uno de los primeros juegos de lucha del catálogo de PS2, y eso se nota un poco.



Las exuberantes luchadoras son la principal seña de identidad del juego... ¡¡cómo para no serlo!!



Los escenarios presentan distintos niveles de altura, a los que podemos caer de un buen golpe.

Tekken Tag Tournament

Desheredado por su hermano mayor

Compañía: **Namco** | Precio: **29,95 € (4.989 ptas)** | Idioma: **castellano** | Edad: **+13**

Periféricos: PLATINUM | Memory Card 2 (344 kb) | Dual Shock 2 | Multitap





Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E



El elenco de luchadores supera la treintena y sin duda es el más abultado de toda la comparativa.



Los combates se disputan por parejas, y podemos cambiar de luchador en cualquier momento.

Hasta este mismo mes *TTT* era el mejor juego de lucha de PS2, pero no ha podido evitar que su nuevo "hermanito" le arrebate el cetro, al menos en cuestiones técnicas. Sin embargo, *Tag Tournament* esconde ases en la manga que, casi dos años después de lanzamiento, continúan siendo argumentos más que contundentes para su compra.

El primero es, naturalmente, su precio. Por menos de 30 € tendréis a vuestra disposición a más de 30 personajes, entre los que se encuentran los más carismáticos de toda la saga. El segundo, y no menos importante, es que el desarrollo de los combates es por parejas, un detalle que no encontraréis en ninguna otra entrega de la saga. Este novedoso matiz también afecta al control, ya que existe un quinto botón que permite intercambiar a los luchadores de nuestro equipo durante el combate, con el que además podemos ejecutar llaves y técnicas en las que emplearemos a los dos personajes. En tercer lugar están los extras que Namco introduce en sus versiones domésticas, que en este caso adoptan la forma de un divertidísimo "minijuego" de bolos y la posibilidad de capturar imágenes estáticas y guardarlas en la Memory Card.

En cuanto a los gráficos, la construcción de los luchadores bien poco tiene que envidiar a la de *Tekken 4*, aunque los escenarios han quedado un poco desfasados, si bien presentan detalles, como la vegetación, que no se han vuelto a ver en ningún otro juego. En suma, si quieres un juego de lucha realista, con muchos luchadores, movimientos y posibilidades, sin gastarte todos los ahorros, *TTT* es la mejor opción.



Tekken 4

Con la contundencia de un campeón

Compañía: **Namco** | Precio: **69,99 € (11.512 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Periféricos:	Memory Card 2 (250 kb)	Dual Shock 2	Multitap

Valoración Gráficos: **E** Diversión: **MB** Calidad/precio: **MB**





Si quieres el mejor juego de lucha para PS2, no sigas buscando: es Tekken 4. Su propuesta parte de unas premisas idénticas a las de anteriores entregas (estilo de lucha realista, miles de movimientos y un control intuitivo), junto a las lógicas y necesarias novedades.

De entre todas ellas destacan los escenarios, que ahora están limitados por edificios, desniveles, paredes y objetos interactivos, elementos que en su conjunto aportan una novedosa dimensión estratégica a los combates y que posibilitan la ejecución de nuevas técnicas, como escapes cuando estamos arrinconados.

A la cita tampoco faltan los extras habituales de Namco, con los que la conversión doméstica supera holgadamente a la máquina recreativa. En este caso, los dos más importantes son el modo Historia, en el que podemos conocer un poco más a los luchadores, y Force Assault, un clásico de la saga que se estrena en PS2 de forma brillante, sin olvidar las CGs finales.

Casi sobra decir que *Tekken 4* es una pasada gráficamente y que el nivel tanto en escenarios y personajes es francamente alto. Lo que no está de más decir es que, gracias al selector de 50/60 Hz, por fin podemos disfrutar de unos combates mucho más rápidos y apasionantes, y a pantalla completa. Lo dicho, si te va la lucha, es un auténtico imprescindible, al que sólo se le puede reprochar el tremendo bajón que ha sufrido el catálogo de luchadores (tan sólo 19)... y su precio.



Tekken 4 sólo ofrece 19 luchadores, de los cuales, únicamente tres son completamente nuevos.

Los escenarios han ganado muchos enteros en detalle y complejidad.

Virtua Fighter 4

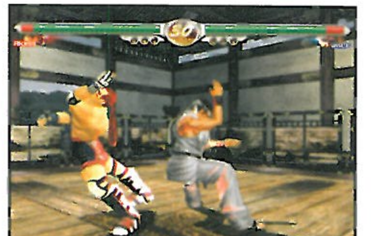
La mejor alternativa a Tekken

Compañía: **Sega** | Precio: **29,99 € (4.989 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Periféricos: PRECIO ESPECIAL	Memory Card 2 (180 kb)	Dual Shock 2	Multitap



Valoración Gráficos: **E** Diversión: **MB** Calidad/precio: **E**



VF4 tiene unos modos de juego muy originales, y es aquí donde despunta sobre los demás.



También cuenta con unos efectos visuales de lujo, como la recreación de la nieve o el agua.

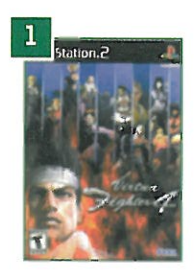
La supremacía de *Tekken* en los 128 bits de Sony se vio amenazada con la llegada de *Virtua Fighter 4*, uno de los títulos más importantes de la corona de Sega y que ha sido capaz de aportar aires nuevos a la lucha, al tiempo que ha hecho gala de un apartado técnico propio de una nueva generación de consolas.

Su apuesta, en el terreno jugable, se decanta por un estilo menos ofensivo que el de la saga de Namco y por un control más sencillo y asequible, basado en tres botones (dos de ataque y uno de defensa). Del resto se encargan unos apabullantes gráficos, que ponen en pantalla unos escenarios sobresalientes y unos escasos 13 personajes, que destacan por ser muy variados y estar muy bien construidos. Además, entre todos abarcan los estilos de lucha más habituales, aunque en ningún caso ofrecen un listado de golpes tan amplio como el de los luchadores de *Tekken*.

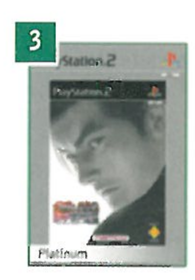
Donde *VF4* muestra su superioridad es en los modos de juego, donde brilla con una fuerza incontrolable la originalidad. Así, es posible encontrar un modo Kumite, donde podemos conseguir objetos con los que modificar la apariencia de nuestro luchador, o AI System, en el que adiestramos a un luchador para que pelee "solo".

Por todo esto, y su inmejorable precio, *VF4* es un título especialmente recomendado para los amantes de la lucha, y en especial a aquellos que estén "hartos" de *Tekken*. Además, por lo que cuesta *Tekken 4*, os podéis comprar *VF4* y *Tekken Tag*...

La enorme calidad de sus gráficos, la originalidad y frescura de sus modos de juego y su impresionante precio, colocan a *Virtua Fighter 4* como el ganador de nuestra comparativa, seguido muy de cerca por *Tekken 4*, muy superior en su complejo sistema de juego y en lo elaborado de sus escenarios, pero mucho más caro. *Tekken TT* sigue siendo una excelente opción y el resto son propuestas diferentes...













TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES										CARACT. TÉCNICAS					
		Nº personajes	Estilo de lucha	Niveles dificultad	Botones de ataque/defensa	Modos de juego	Repeticiones	Extras y modos ocultos	Duración			Escenarios	Entorno interactivo	Personajes	Animaciones	Efectos
Barbarian	R	10	Magia	3	5	2	No	No	R		B	B	Sí	B	B	E
Bloody Roar 3	B	14	Realista	3	3	3	MB	Sí	B		MB	R	Sí	MB	MB	MB
Dead or Alive 2 Hardcore	B	12	Realista	4	3	5	B	Sí	B		MB	MB	Sí	MB	MB	B
Tekken Tag Tournament	E	34	Realista	5	5	5	B	Sí	E		MB	MB	No	MB	MB	MB
Tekken 4	MB	19	Realista	5	4	6	MB	Sí	MB		E	E	Sí	E	E	E
Virtua Fighter 4	E	13	Realista	3	3	5	MB	Sí	E		E	MB	Sí	E	E	E

TÍTULO	OPCIONES DE ATAQUE						OPCIONES DE DEFENSA					
		Golpes por personaje	Llaves y presas	Multiparts	Golpes especiales	Combos		Autoguardia	Bloqueo básico	Bloqueo en el aire	Reversals	Paradas
Barbarian	R	20-30	Sí	No	No	Sí	R	No	Botón	No	No	No
Bloody Roar 3	B	40-50	Sí	No	Sí	Sí	B	Sí	Dirección	Sí	No	No
Dead or Alive 2 Hardcore	MB	40-50	Sí	Sí	Sí	Sí	MB	Sí	Botón	No	Sí	Sí
Tekken Tag Tournament	MB	50-60	Sí	Sí	Sí	Sí	MB	Sí	Dirección	No	Sí	Sí
Tekken 4	E	70-80	Sí	Sí	Sí	Sí	MB	Sí	Dirección	No	Sí	Sí
Virtua Fighter 4	E	60-70	Sí	Sí	No	Sí	MB	Sí	Botón	No	Sí	Sí

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Valoramos los datos objetivos del juego, que se pueden cuantificar, medir y comprobar de manera completamente objetiva.

Estilo de lucha: Desde los comienzos del género, siempre ha habido dos vertientes distintas: una "realista", que huye del golpes imposibles y procura ser lo más real posible y otra "mágica" (con lanzamiento de hechizos y similares).

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Valoramos los aspectos técnicos del juego, que abarcan elementos tan diferentes como el modelado de los personajes, las animaciones o los efectos visuales, entre otras muchas cosas.

Entorno interactivo: Indicamos si los escenarios incluyen objetos interactivos, susceptibles de ser destrozados (barreras, columnas...) o si directamente podemos coger elementos del escenario.

Efectos: Aquí tienen cabida desde la representación de la luz y la sombra a la recreación de otros tipos de elementos, como el agua, la nieve, la lluvia...

OPCIONES DE ATAQUE:

Los juegos de lucha tienen que ofrecer un buen catálogo de golpes y acciones ofensivas. Aquí os decimos qué tiene y qué no tiene cada uno de los juegos a examen.

Golpes por personaje: Indicamos la cantidad de golpes aproximada que tiene cada uno de los luchadores. No es una ciencia exacta, y algunos pueden tener más, y otros menos. Es una aproximación.

Multiparts: Son un elemento que da mayor realismo al juego, y consisten en una sucesión de llaves y presas (movimientos de agarre) encadenadas.

Golpes especiales: Valoramos positivamente que los luchadores dispongan de un "superataque" o técnicas similares.

Combos: Son la "salsa" de los juegos de lucha poligonales de los últimos años, y consisten en la ejecución de una serie de golpes enlazados.

OPCIONES DE DEFENSA:

Como en el caso del ataque, un buen juego de lucha también tiene que ofrecer distintas formas de defendernos de los ataques. Cuantas más posibilidades, mejor.

Autoguardia: Si esto de la lucha no es lo tuyo y te lías con tantas combinaciones de botones, valorarás que sea la propia consola quien active la defensa de tu luchador, es decir, que te proteja de casi todos los ataques sin que tu pulses nada.

Bloqueo básico: La forma básica de anular los golpes de los rivales es el bloqueo, que dependiendo de cada caso, se activa de distintas formas. En algunos basta con apretar un botón, mientras que en otros, hay que mantener presionada una dirección.

Reversals: Si eso de bloquear no es lo tuyo y prefieres el contraataque, está técnica te va a encantar. Consiste en agarrar la extremidad con la que te ataca el rival para realizarle una llave o golpe rápido.

Paradas: Otra posibilidad de defensa, que consiste en parar el ataque y desviar el cuerpo del rival, que quedará a nuestra merced durante unos segundos.

¡NO SE TRATA DE TÁCTICA, REGLAS DE EQUIPO, O TIPO DE RUEDAS.

MÁS BIEN, SE TRATA DE TOMAR PARTE Y DARLE AL PEDAL PARA DESTROZAR CUALQUIER COSA QUE SE MUEVA!

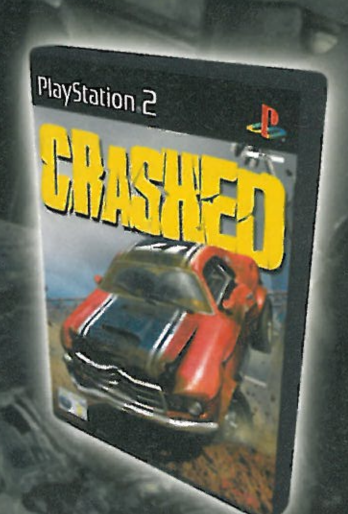
NO SE TRATA DE GANAR,

SE TRATA DE DESPEDAZAR











PlayStation 2









Dirección C/ Los Vascos, Nº17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, PlayManía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Plataformas en Platinum

¿Podríais decirme cuando llegará a Platinum o bajará de precio *Jak & Daxter*? Es que dudo si esperar a que salga a la venta *Rachet & Clank* o a que el *Jak & Daxter* sea más baratillo, ¿Qué me recomendáis?

Pablo Hernández (e-mail)

Jak & Daxter estará en Platinum el 25 de septiembre y *Ratchet & Clank* se pondrá a la venta en noviembre. Recomendarte uno u otro es difícil, porque además son juegos diferentes, el primero es más plataformero y *Ratchet* es algo más de acción... Los dos son geniales, y si te gusta el género te recomendaríamos que compraras los dos, teniendo en cuenta que te da tiempo a ahorrar... Claro que si tienes un agujero en los bolsillos, hazte primero con *Jak & Daxter* cuando salga en Platinum y luego, cuando veas *Ratchet & Clank*, puedes decidir si te merece la pena esperar a que también salga en Platinum o no puedes resistirte.

El genial *Jak & Daxter* está en Platinum desde septiembre.

Juegos imposibles

Hola chavalotes. Quiero saber si el gran Hideo Kojima va a hacer con sus dos primeros *Metal Gear* algo así como lo que se hizo con *FFVI* o *FF Antologhy*, y en qué plataforma lo hará. También quiero saber si saldrá el *DoA 3* para PS2.

Koruko (e-mail)

No estás de suerte, porque la respuesta a tus dos preguntas en no. No va a haber "reediciones" de los primeros *Metal Gear* y *Dead or Alive 3* es una exclusiva Xbox. Aunque con estas cosas de las exclusivas nunca se sabe...

Más Guerra de las Galaxias

Hola PlayManía, en el número 42, publicasteis que saldría un juego de Star Wars, *The Clone Wars*. ¿Me podéis informar cuándo saldrá?

Fernando (e-mail)

Si no hay retrasos, está previsto que a principios de diciembre Electronic Arts ponga a la venta en nuestro país dos nuevos juegos de Star Wars, por un lado el que mencionas de *Las Guerras Clon* y por otro *Bounty Hunter*.



Star Wars: Bounty Hunter estará protagonizado por Jango Fett.



Star Wars: Las Guerras Clon, reflejará los momentos más espectaculares de la peli.

PROBLEMAS TÉCNICOS

60 Hz en blanco y negro

Veréis, hace poco me compré *Virtua Fighter 4* y *Spider-Man* y al usar la opción de 60 Hz, resulta que lo veo en blanco y negro. La tele que uso es la misma que con Dreamcast y con ella no tenía problemas. A ver si me aclaro, ¿necesito cable RGB para ver bien los juegos en 60 Hz y el cable normal para ver las películas?

Sergio Díaz (Málaga)

Pues sí, así es. ¿Qué no lo entiendes? La verdad es que nosotros tampoco, pero así son las cosas. Para ver correctamente los juegos que traen selector de 60 Hz es necesario jugar con un cable RGB, pero las películas en DVD no se ven al utilizar este cable.

Final Fantasy X y sonido 5.1.

Hola amigos de PlayManía. Tengo un equipo de audio 5.1 conectado a PS2 y no he tenido ningún problema con juegos como *Metal Gear 2*. Sin embargo, al jugar con *FFX* no consigo escuchar en 5.1 las secuencias de vídeo y no encuentro en el juego el menú para activar esta opción.

Jordi Oliveras (e-mail)

Es fácil. Con el juego cargado, pulsa Select, accede al menú de sonido y activa desde ahí la opción que buscas.

Dolby Surround

Hola a "to la peña" de PlayManía. Tengo un problemilla y quisiera que me los respondieseis. Tengo un equipo de esos de sonido de cine en casa, pero el amplificador está en el subwoofer y no tengo conexión para el cable óptico de PS2 al reproductor. Mi pregunta es si con los cables estéreo podría aprovechar para oír el sonido Dolby surround de *Medal of Honor*, debido a que mi equipo crea el Dolby él solo, o si sería como cuando pongo un CD de música.

Andrés González (e-mail)

Vamos a ver, no tienes que poner el cable óptico de la PS2 al reproductor de DVD, sino al amplificador, esté donde esté. Es decir, si está en el subwoofer deberías poder conectar la consola al subwoofer. Si éste no tiene entrada para al cable óptico, mal rollo, porque no te queda más remedio que usar los cables estéreo.

Obviamente, si tú sacas de la consola una señal estéreo, el amplificador va a reproducir una señal estéreo, ya que es lo que a él le está llegando. Tu equipo de sonido no "crea" el surround, no se lo inventa, simplemente es capaz de reproducir la señal que le llega del reproductor. Si metes una película estéreo la vas a oír en estéreo, por mucho que tu amplificador sea Dolby Digital y con PS2 pasa lo mismo.

LEGION
THE LEGEND OF EXCALIBUR™

LAS LEYENDAS NO NACEN.
SE FORJAN.

VIVE LA LEYENDA
DEL REY ARTURO

MIDWAY

PlayStation.2





* Entra en el mundo de Camelot y Excalibur, en el que los caballeros luchan con la espada y los hechiceros son diestros en el poder de la magia.
* Utiliza más de 100 objetos mágicos y armas, entre los que se incluyen anillos, amuletos, armaduras, escudos y espadas.
* Entornos de campo de batalla dinámicos.



Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

Juegos de Segunda Mano

Hola playmaníacos, os escribo para que me digáis alguna tienda de fiar para comprar juegos de segunda mano, el juego que quiero comprar es antiguo y no lo encuentro. Vivo en Sevilla.

✉ **Sergio Nogales (Sevilla)**

No nos conocemos todas las tiendas de España, pero sí podemos darte los datos de una cadena de tiendas que se dedica a la compra y venta de juegos de segunda mano. Se trata de Daily Price, que además te ofrece garantía de buen funcionamiento, cajas y manuales en buen estado. Tiene más de 100 tiendas en toda España. Para localizar la más cercana a tu domicilio prueba con esta dirección de internet: http://www.daily-price.es/. Y es que nos parece

Dudas de color Platinum

Hola PlayManía, la serie Platinum me parece una gran idea y estoy encantado, ya que por poco dinero me estoy comprando los mejores juegos de la consola, aunque me faltan muchos como *Metal Gear 2*, *Final Fantasy X*, *Devil May Cry*... ¿Sabéis qué juegos van a salir en Platinum hasta final de año? ¿Alguno de los que he mencionado? ¿Quién decide qué juego sale o no en Platinum?

✉ **Esteban Cedilla (Madrid)**

Desde setiembre a diciembre se van a poner a la venta muchos Platinum, aunque no todas las compañías han desvelado ya esos títulos. Por ejemplo, *Tony Hawk's 3* y *Jak & Daxter* saldrán en septiembre. De los que mencionas, *Devil May Cry* sale en noviembre. Los otros que quieres tardarán más.



Devil May Cry estará en Platinum en noviembre.



Sony es quien decide qué juegos pueden salir en Platinum, aunque es la distribuidora la que decide cuándo. No se puede poner en Platinum ningún juego que no haya sido aprobado por Sony y esta aprobación depende de las ventas obtenidas por el juego, demostrando que cuenta con el apoyo del público.

¿Llegará Black & White?

Hola amigos. Os escribo porque en el número 28 de vuestra revista hicisteis un reportaje de *Black y White* y me gustó ese juego. Pero todavía no ha salido ni para PSOne ni para PS2.Me gustaría saber cuándo saldrá para ambas consolas.

✉ **Rubén Rubio Barrera (e-mail)**

El juego ha ido sufriendo numerosos retrasos y hasta hemos temido que finalmente se cancelara el proyecto. De momento, parece que en octubre se va a poner a la venta para PSOne. De PS2, no se sabe nada todavía.

Las curiosas criaturas de *Black & White* visitarán PSOne en octubre.

LA POLÉMICA

PS2 y el juego On-Line



Hola amigos de PlayManía, redactores y lectores. Me he decidido a escribir esta carta porque estoy un poco harto del rollo éste de la conexión a Internet de PS2 y de que Sony no diga ni pío. A mí me gusta mucho entrar en foros de Internet y se puede leer de todo, desde los que te garantizan que vas a necesitar un módem específico de cada compañía para jugar on-line, a los que te aseguran que va a costar una pasta gansa. Estoy harto de no saber nada, porque vosotros, además, insistís en que nada de lo que se diga es verdad hasta que Sony no diga lo contrario. Me da miedo pensar que no haya un módem oficial, o que de verdad sea necesario tener tantos módems como juegos online... ¿Y qué pasa con los portales de acceso? ¿Tendremos que pagar por kits de conexión en función del servicio al que queramos optar? Me resisto a creer que la cosa vaya a ser tan complicada, pero a la vista de las "no-informaciones" de Sony... Ojalá lo hagan como Dreamcast: un mismo portal para todo, pero me da la sensación de que esto va a ser una patata, un timo y un fracaso. Y si no, que lo demuestren de una vez. A ver si hay suerte y Sony por fin nos aclara algo las cosas...

Se espera que en Navidad Sony aclare todas las dudas sobre la esperada conexión a Internet de la consola. Mientras, no os creáis nada de lo que oís por ahí.

✉ Un desorientado (e-mail)

PlayManía: Sony está trabajando duro para conseguir que las cosas sean muy sencillas y fáciles, y por eso se está retrasando la información. Buscan el modo de que todo el sistema sea accesible para cualquiera y de la manera más simple. Va a haber un módem oficial y un sistema de acceso único. Tranquilos, que ya veréis como todo va a ir como la seda... aunque aún nos toque esperar para comprobarlo.

Estrategia y aventuras gráficas

Hola playmaníacos, os sigo desde el número 1 y cada mes os superáis, aunque tengo que echaros en cara que nos ocupéis más de las aventuras gráficas y los juegos de estrategia. Tengo una PS2 y una PS y querría que me recomendarais una aventura gráfica (tengo los *Broken Sword* y no me gustan los *Discworld*, ni *Atlantis*...) y algún juego de estrategia (tengo *Age of Empires 2* y *Civilization 2*)

✉ **Rubén López Yáñez (Barcelona)**

No hablamos mucho del tema, porque tampoco salen demasiadas cosas de estos géneros. Además, por lo que nos cuentas, la mayoría de los aventuras gráficas que salen no te van... Que no sean en la línea *Atlantis*, es decir, que se vea al protagonista, sólo tienes una opción en PS2, pero muy buena: *La Fuga de Monkey Island*. Aunque no te gusten del otro estilo, deberías probar, esta vez para PSOne, los *Drácula*, que son Platinum.

Con respecto a la estrategia, suponemos que querrás moverte en PS2. La mejor opción es *Commandos 2*, aunque *Ring of Red* está muy bien y va a bajar de precio. Si no te importa que sean juegos poco profundos, *Army Men RTS* es otra buena opción y además, barata. En PSOne, lo mejor es *C&C: Red Alert*.



La Fuga de Monkey Island es la mejor aventura gráfica para PS2.

ALICANTE
San Juan. Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (LUGONES)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
Centro Comercial.
Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA
cuatro tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat
Tel. 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés
Tel. 93 721 47 75
• Barcelona
C. C. "Diagonal Mar".
Avda. Diagonal s/n,
Tel. 93 356 23 04
BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo".
Basauri
Tel. 94 426 35 27
CÁDIZ, dos tiendas en:
• Puerto de Sta. María
Centro Comercial "El Paso".
Puerto Santa María.
Tel. 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel. 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial
"El Arcangel".
Tel. 957 75 00 06
GRANADA
Armilla.
Tel. 958 13 56 33
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel. 981 17 01 66
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel. 928 49 49 62
LEÓN
Tel. 987 26 29 00
MADRID, cuatro tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P. C. El Carralero.
Tel. 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel. 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel. 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel. 91 661 43 14.
MÁLAGA
Tel. 95 224 57 20.
MURCIA
Centro Comercial
"Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, n 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II"
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel. 96 390 16 76
• Sedaví
Tel. 96 396 02 40.
VALLADOLID
Tel. 98 337 34 55
VIGO
Tel. 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel. 976 78 64 44

SÓLO EN TIENDAS





PACKS Я exclusivo



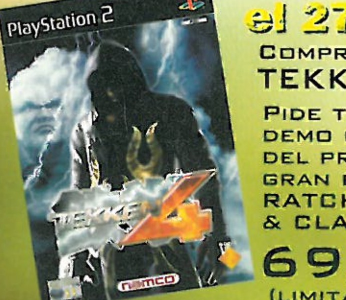
CONSOLA PS2
+ DUAL SHOCK
+ VOLANTE TT
+ JUEGO PRO RACE DRIVER
329,99€

¡¡AHORRA!! 30€ en cada Pack

CONSOLA PS2
+ DUAL SHOCK
+ VOLANTE TT
+ JUEGO STUNTMAN
329,99€



LANZAMIENTO el 27 de septiembre



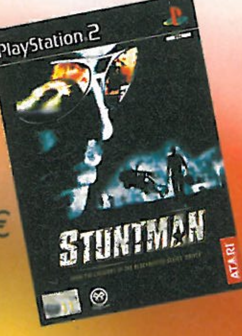
COMPRANDO EL JUEGO
TEKKEN 4 PS2
PIDE TU REGALO:
DEMO OFICIAL
DEL PRÓXIMO
GRAN ÉXITO
RATCHET
& CLANK



69,99€
(LIMITADO A 500 UNDS.)

¡¡ YA A LA VENTA !!

COMPRANDO EL JUEGO
STUNTMAN PS2
¡¡REGALO!!
DE ESTA
MAGNÍFICA
RADIO
EXCLUSIVA
DEL JUEGO
64,99€
(LIMITADO A
500 UNDS.)

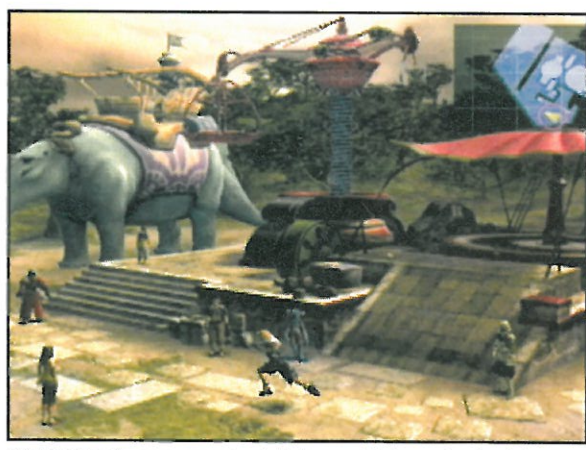


Más FF para PSOne

Hooooola a todos los currantes de PlayManía & company. Estoy contentillo porque he oído rumores de que Square va a sacar los *FF I y II* para PSOne. ¿Es cierto? También quería que me dijeran qué *FF* vale más la pena, ¿*FFAnthology* o *FFVI*? ¿Con qué *Final Fantasy* se quedan de todos los que han salido?

✉ Alejandro Febles (Tenerife)

Pues sí, has oído bien. Se van a resmaterizar los dos primeros *Final Fantasy* para ponerlos a la venta en PSOne. Estos juegos salieron para NES, la consola de 8 bits de Nintendo, y se les va a dar para la ocasión un look del estilo de *Final Fantasy VI*. Por cierto, hablando de *FFVI* y *FF Anthologies*, ¿qué es lo que dudas? Cómprate los dos, que están baratos y son geniales. Además, es muy difícil elegir un *FF* entre todos. Ya que nos obligas, quizá nos quedaríamos quizá con *FFVII*... y con *FFX*.



Final Fantasy X es, por su espectacularidad y compleja trama, el mejor de la saga.

Diferentes Resident Evil

Hola amigos, os sigo desde el número 31 y me encanta vuestra revista. Tengo la PS2, y me gustaría saber porqué el *Resident Evil* de PS2, tiene bastante peores gráficos que el de GameCube. Veo una diferencia muy grande.

✉ Oscar Prieto Sánchez (e-mail)

Porque son juegos diferentes. El *RE* de PS2 es una adaptación del juego de Dreamcast y se basa en entornos poligonales que resultan mucho menos vistosos que los fondos prerenderizados, que son los que usa el *RE* de GameCube. Además, en el *RE* de GC, por la concepción del juego, que es como el primero aparecido PSOne, hay menos monstruos y el ritmo de juego es diferente, lo que permite que se puedan recrear más en las localizaciones, que también son menos variadas. Si se tratara del mismo juego podríamos buscar diferencias, pero al ser juegos distintos no hay comparación posible.



Resident Evil Code: Veronica X es el único juego poligonal de la saga.

PROBLEMAS TÉCNICOS

No se ve nada con el cable óptico

Hola PlayManía, me llamo Javi y tengo una duda. Mi hermano se ha comprado un Home Cinema, con DVD y amplificador integrados y salida óptica, pero no sé cómo se conecta a PS2. Ya probé con un cable óptico, pero no se oía ni se veía nada en el televisor.

✉ Javier Avilés (Madrid)

Lo primero que tienes que comprobar es si el apartado tiene una "salida" óptica o una "entrada". Si la toma óptica sólo es de salida, olvídate. Si es una entrada no hay problema. Enchufa la consola al amplificador mediante el cable óptico y la consola a la tele con el cable normal. El cable óptico sólo lleva sonido, no imagen, así que es difícil que veas algo en la tele si no la enchufas. Además, el sonido no va a salir por la tele, sino a través del amplificador y sus altavoces. Eso sí, el amplificador debe tener algún tipo de selector para determinar qué aparato quieres que se oiga. Normalmente aparecerá como "Externo" o "Vídeo". Es decir, le tienes que decir al apartado si vas a escuchar una película en el DVD o vas a escuchar el sonido de PS2 o del vídeo, por ejemplo. Mírate el manual del equipo de Home Cinema, eso nunca falla.

El cable óptico es imprescindible para extraer sonido 5.1 de la consola.

Los puertos USB

Hola amigos. Tengo una pequeña duda. Si PS2 tiene 2 puertos USB, uno para el jugador 1 y otro para el jugador 2, entonces en los juegos que podemos usar teclado y ratón por ejemplo, ¿cómo podemos enchufar el teclado y el ratón USB al puerto USB 1? O también: como a mí no me gusta estar enchufando y desenchufando los accesorios de la consola, volante USB, cámara USB... ¿hay algún accesorio tipo Hub que podamos usar para evitar tener que estar desenchufando y volviendo a enchufar?

✉ Jordy Sánchez (Andorra)

En realidad los puertos USB no funcionan uno para el jugador 1 y otro para el jugador 2. Si enchufas un teclado y un ratón para jugar a, pongamos, *Unreal Tournament*, puedes conectar el teclado a uno y el ratón a otro, que el juego los reconocerá como para el jugador 1. Por las pruebas que hemos hecho, depende mucho de cómo esté programado el juego y el periférico. Por ejemplo, en el *Endgame* la pistola G-Con 2 sólo funciona si la introduces en el USB inferior (lo que tú llamas 2).

Con respecto a lo del Hub, no hay ninguno oficial y, la verdad, no tenemos nada claro que pudiera funcionar cualquiera. De todos modos, los puertos están preparados para que andes enchufando y desenchufando, tampoco es tan grave. Ya lo haces con los puertos normales del pad, no pasa nada mientras no seas un bestia. Tira de la clavija y nunca del cable.

Cable RFU y sonido 5.1.

Hola "playempedernidos", quería preguntar una duda que tengo con mi televisor. Mi PS2 está conectada mediante la salida de la antena a mi televisor y tuve que comprarme el cable RFU. Ojeando una de vuestras revistas leí que así se perdía calidad de sonido y de imagen. Pero, ¿podré conectar un sistema de sonido 5.1, o al menos el que lo emula (Creative PS 2000)?

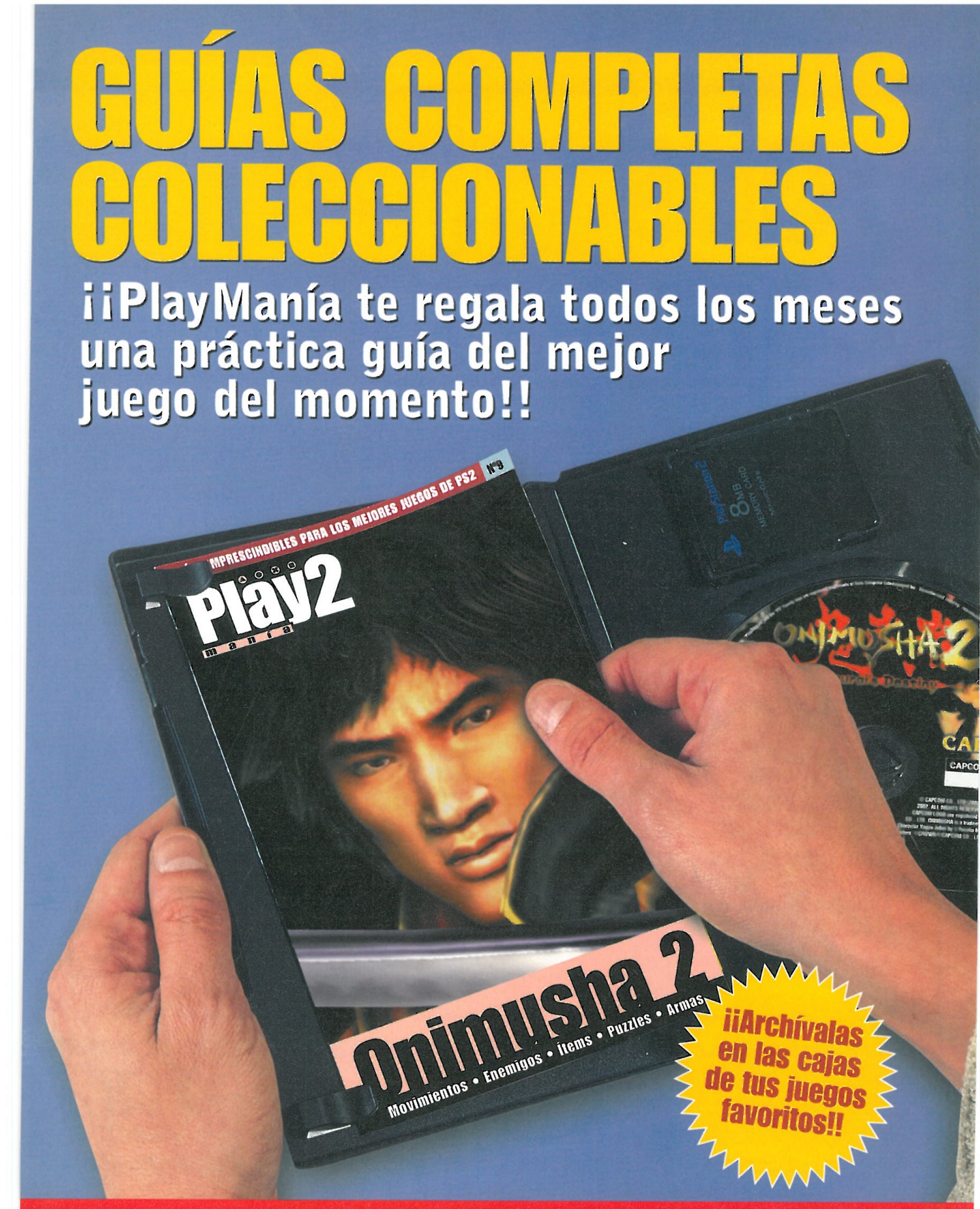
✉ m.r.j.b (e-mail)

El sistema por el que tengas conectada la consola a tele no influye en el caso de que quieras hacer otra conexión a un equipo de audio. Para aprovechar un equipo 5.1 o uno emulado necesitas el cable óptico que debes conectar en la salida óptica de la consola. El sonido saldría por este cable hacia los altavoces, independientemente de que uses un cable RFU para la tele. De todos modo, no sabes lo que estás perdiendo usando ese cable: deberías modernizarte también en imagen...





El sistema de conexión de la consola a la tele no influye a la hora de conectar un equipo de sonido 5.1 o emulado.


GUÍAS COMPLETAS COLECCIONABLES
¡¡PlayManía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!
IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº9
Play2 manía
Onimusha 2
Movimientos • Enemigos • Ítems • Puzzles • Armas
¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!
PlayStation 2
8MB
MEMORY CARD
ONIMUSHA 2
No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- VIRTUA FIGHTER 4
- → 2.- TEKKEN 4
- → 3.- TEKKEN TAG TOUR.

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Dead or Alive 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

8 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3
Compañía: Koei **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Un beat'em up en el que te enfrentas a docenas de enemigos.

↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up para 2 jugadores, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Eve of Extinction
Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.

↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

Kengo (Precio Especial)
Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN:** Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

State of Emergency
Compañía: Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".

↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Tekken 4
Compañía: Sony **Precio:** 69,99 € (11.645 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Escenarios, personajes, el control, miles de movimientos...

↓ Le faltan modos de juego novedosos y luchadores. Alto precio.

9 **VALORACIÓN:** Como juego de lucha es el mejor, pero le falta originalidad y le sobra precio.

Tekken T. T. (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

9 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.

↑ Un beat'em con un gran apartado gráfico y una idea muy original.

↓ Al final estás más tiempo viendo vídeos que jugando.

6 **VALORACIÓN:** Toda una rareza que supone un delirio visual, y al tiempo peca en la jugabilidad.

Virtua Fighter 4
Compañía: Sega **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...

↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de lucha que hoy por hoy puedes encontrar en PS2.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- JAK & DAXTER
- → 2.- GIFT
- → 3.- CRASH BANDICOOT

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Una nueva aventura de Crash con más retos y vehículos.

↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Jak & Daxter
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.

↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Klonoa 2 Lunatea's Veil
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y bonito que conserva lo bueno del anterior.

↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres un habitual del género.

6 **VALORACIÓN:** Un bonito y divertido plataformas, aunque facilón si se te da bien esto de saltar.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Scooby Doo & The Night of 100 Frights
Compañía: THQ **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Igualito que la serie de dibujos animados y con el mismo humor.

↓ Corto y fácil. Tiene un gran control, pero no se puede mover la cámara.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas entretenido y divertido, aunque resultará fácil a los más hábiles.

Woody Woodpecker
Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.

↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN:** Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FINAL FANTASY X
→ 2.- METAL GEAR 2
→ 3.- RE. CODE: VERONICA X

Atlantis III

Compañía: Cryo **Precio:** 57,04 € (9.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una aventura gráfica pausada y sesuda de atractivos gráficos.

↓ Tiene una elevada dificultad y un ritmo lento. No es muy larga.

6 **VALORACIÓN: Una gran opción si te gusta el género, aunque tienes que ser un jugador paciente.**

Batman Vengeance

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.

↓ Problemas técnicos, como las cámaras, que afectan a la jugabilidad.

7 **VALORACIÓN: Aventura sólida, con una acertada mezcla de géneros, ideal para fans del héroe.**

Drakan

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.

↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 **VALORACIÓN: Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.**

Ecco The Dolphin

Compañía: Sega **Precio:** 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...

↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

7 **VALORACIÓN: Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.**

Final Fantasy X

Compañía: Square **Precio:** 69,99 € (11.513 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.**

Giants: Citizen Kabuto

Compañía: Interplay **Precio:** 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Tres héroes distintos para una aventura original y variada.

↓ Técnicamente no está a la altura de su divertido desarrollo.

7 **VALORACIÓN: Una gran aventura de acción, con mucho humor... si perdonas sus fallos técnicos.**

Grandia II

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,04 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



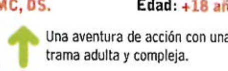
↑ Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.

↓ Está en inglés y técnicamente es un poco feote.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.**

Head Hunter

Compañía: Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

8 **VALORACIÓN: Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.**

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN: *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!**

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.**

Max Payne

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN: Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.**

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN: Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.**

Onimusha (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

8 **VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, es un juego irresistible y a buen precio.**

Onimusha 2

Compañía: Capcom **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura genial, mucho más larga que la primera. ¡Qué gráficos!

↓ Estéticamente se parece a la primera parte, por decir algo.

9 **VALORACIÓN: Ideal para los que busquen una aventura a lo *Resident Evil*, pero con más acción.**

Pirates. The Legend of Black Kat

Compañía: Westwood **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.

↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.

7 **VALORACIÓN: Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.**

Prisoner of War

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un gran planteamiento para una aventura bien ambientada.

↓ Las cámaras. Algunos pueden echar de menos algo de acción.

7 **VALORACIÓN: Una destacada opción, aunque no tenga acción y los gráficos sean mejorables.**

Project Zero

Compañía: Wanadoo **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura original, con una tétrica puesta en escena.

↓ Tu arma es una cámara de fotos, a lo mejor echas de menos una pistola...

8 **VALORACIÓN: Original Survival Horror que se coloca a la altura de los mejores.**

R.E. Code: Veronica X (Plat.)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN: Un imprescindible para los fans del Survival Horror a un precio realmente irresistible.**

Shadow Hearts

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rol de inquietante argumento y originales innovaciones.

↓ Está en inglés y el desarrollo casi se limita a luchar.

7 **VALORACIÓN: Un RPG sin alardes técnicos y enfocado al combate, pero sabe cómo enganchar.**

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 54,04 € (9.419 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una aventura muy original, con buen argumento y buenos gráficos.

↓ Su desarrollo es como una aventura gráfica, así que si buscas acción...

7 **VALORACIÓN: Una aventura adictiva, original y diferente, aunque puede hacerse un poco corta.**

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.**

Soul Reaver 2

Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 **VALORACIÓN: Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.**

Spider-Man

Compañía: Activision **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Está doblado.

↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

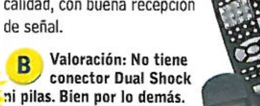
8 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Spiderman en un juego que entusiasmará a los fans.**

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony

Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)

Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.



E **Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.**

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración: No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.**

DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración: Buena opción si el de Sony te parece caro.**

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.



MB **Valoración: Buen precio y buena calidad.**

Shoot´em up

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TIMESPLITTERS 2
→ 1.- MOH FRONTLINE
→ 2.- UNREAL TOURNAMENT

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.

Dropship

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** No Disponible.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.

↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.

Half-Life

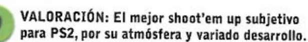
Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.



Medal of Honor Frontline

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN:** Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.

No One Lives Forever

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN:** Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.

Red Faction (Platinum)

Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

7 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Rez

Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.

↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN:** Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.

Star Trek Voyager: Elite Force

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La ambientación Star Trek y la variedad de desarrollo.

↓ Técnicamente es muy pobre, lo que afecta a la jugabilidad.

6 **VALORACIÓN:** Buena ambientación con mezcla de sigilo, acción y puzzles... lástima de gráficos.

Star Wars Jedi Starfighter

Compañía: EA **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Pilotar naves del "Episodio II", incluso dos jugadores simultáneos.

↓ Parecido a la primera parte, aunque más largo y completo.

7 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

TimeSplitter 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El shoot'em up más largo, completo y divertido de todo el catálogo.

↓ El acabado de los personajes no termina de convencer. Nada más.

10 **VALORACIÓN:** Ojalá todos los shooters fueran igual de innovadores, divertidos, largos y originales.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
→ 2.- NBA LIVE 2002
→ 3.- AGGRESSIVE IN-LINE

Aggressive in-line

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.



↑ Un serie rival a *Tony Hawk´s*, por su velocidad, escenarios, velocidad...

↓ Por buscarle algo, el control es menos completo que el de *TH*.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores juegos de deporte de riesgo que puedes disfrutar en PS2.

Dave Mirra 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.

Esto es Fútbol 2002

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

FIFA 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

ISS 2

Compañía: Konami **Precio:** 62,95 € (10.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mejora en gráficos y sistema de juego al anterior. Divertidísimo.

↓ Pocos equipos y modos de juego. Los comentarios son muy sosos.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de fútbol con mucha "chicha" y muy divertido, pero con pocas opciones.

Knockout Kings 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.

↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

8 **VALORACIÓN:** Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.

NBA Live 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

Pro Evolution Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Slam Tennis

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un juego de tenis con carácter arcade con un montón de retos.

↓ No es un simulador al uso, pero resulta divertido y largo.

7 **VALORACIÓN:** Si huyes del realismo y de la excesiva complicación te lo pasarás en grande.

Smash Court Tennis

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.

↓ El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.

8 **VALORACIÓN:** Hoy por hoy, por calidad técnica y capacidad de divertir, es el mejor juego de tenis.

SSX Tricky

Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Tony Hawk´s Pro Skater 3 (Plat.)

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.

↓ El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.

8 **VALORACIÓN:** Hoy por hoy, por calidad técnica y capacidad de divertir, es el mejor juego de tenis.

Tour de France

Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El atractivo modo Carrera y la licencia oficial del Tour de Francia.

↓ Desarrollo simple y repetitivo y discreta realización técnica.

6 **VALORACIÓN:** Si te gusta el ciclismo, aquí tienes una buena opción para disfrutarlo en casa.

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- COMMANDOS 2
- → 2.- KURI KURI MIX
- → 3.- SUPER BUST A MOVE

Army Men RTS

Compañía: 3DO **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un juego de estrategia en tiempo real, sencillo y sin complicaciones.

↓ Es sencillote y poco profundo. A los expertos les durará poco.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción a la que algunos podrán echar en cara su falta de complejidad.**

Commandos 2

Compañía: Pyro **Precio:** 54,95 € (9.143 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un genial juego de estrategia, muy bien ambientado, divertido, largo...

↓ Hacerse con el control es difícil y su dificultad resulta muy elevada.

9 **VALORACIÓN: El mejor juego de estrategia. Con una calidad técnica apabullante y muy divertido.**

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.**

Manager de Liga 2002

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La variedad en equipos reales y opciones. Muy completo y actualizado.

↓ Algunas gestiones no son lógicas y que no te gusten estos juegos.

8 **VALORACIÓN: Te permite dirigir un club de fútbol en todos los aspectos. Ideal si te gusta el tema.**

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.**

Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 **VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.**

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión

↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 **VALORACIÓN: Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...**

VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

E **Valoración: Por si quieres jugar acompañado.**

Dual Shock 2

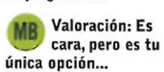
Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

E **Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones**

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)





La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.

MB **Valoración: Es cara, pero es tu única opción...**

G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)



La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

E **Valoración: Tu única y mejor opción en este género.**

Inspire 5.1 5700

Distr.: Creative Precio: 438 € (72.900 ptas.)



Sonido 5.1 para tu PS2 de gran calidad y altas prestaciones. Incluye mando a distancia.

E **Valoración: Gran relación de calidad y precio.**

PS2000 Digital

Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.

MB **Valoración: La mejor opción si no te llega para el 5.1.**

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TIME CRISIS 2
- → 2.- BALDUR'S GATE: D...
- → 3.- VAMPIRE NIGHT

Baldur's Gate: Dark Alliance

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN: Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.**

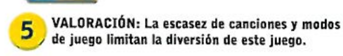
Britney's Dance Beat

Compañía: THQ **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un juego musical con las canciones de Britney, más difícil de lo normal.

↓ Sólo se han incluido cinco canciones y dos modos de juego.



5 **VALORACIÓN: La escasez de canciones y modos de juego limitan la diversión de este juego.**

Circus Maximus

Compañía: THQ **Precio:** 62,95 € (10.473 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Curiosa mezcla entre carreras de cuádrigas y peleas.

↓ Se termina haciendo repetitivo pese a sus muchos modos de juego.

6 **VALORACIÓN: Ideal para los que busquen juegos originales y diferentes. Una divertida locura.**

Dino Stalker

Compañía: Capcom **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +15 años



↑ Una buena ambientación para un juego de pistola en plan aventura

↓ Es muy corto y el control con la pistola resulta lioso.

7 **VALORACIÓN: Gustará a los amantes del gatillo pese a sus defectos gráficos y peculiar control.**

Endgame

Compañía: Planeta **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Tiene una duración superior al resto de los arcades de pistola.

↓ Gráficamente es muy mejorable. No aporta nada al género.

7 **VALORACIÓN: En la más pura línea *Time Crisis 2*, pero más feote. Si te gusta el género, lo disfrutarás.**

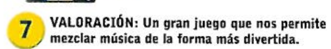
Frequency

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Intenso y adictivo. El modo Remix y las opciones multijugador.

↓ Algunos pueden verlo complejo. Que no te gusten estos juegos.



7 **VALORACIÓN: Un gran juego que nos permite mezclar música de la forma más divertida.**

Guitaroo Man

Compañía: Koei **Precio:** 66,95 € (11.139 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El original sistema de juego y su sentido del humor, muy japonés.

↓ No está traducido y, ya puestos, ¡queremos más canciones!

7 **VALORACIÓN: Un título divertidísimo que hará las delicias de los aficionados al género.**

Mad Maestro

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.

↓ Que no te gusten los juegos musicales y la música clásica.

7 **VALORACIÓN: Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, es largo y absorbente.**

Police 24/7

Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P, R. **Edad:** N.D.



↑ Conectar una cámara USB para que detecte tus movimientos.

↓ Si no usamos la cámara, es un arcade de pistola normalito.

6 **VALORACIÓN: Una gran conversión de la recreativa, muy original y divertida si usas cámara.**

Silent Scope 2

Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.

↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN: Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.**

Space Channel 5

Compañía: Sega/Sony **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

↓ Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 **VALORACIÓN: Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.**

Time Crisis 2

Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN: Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.**

Vampire Night

Compañía: Namco/Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Bien realizado y muy divertido y jugable. Los modos especiales.

↓ El doblaje flojea y, como siempre, el modo principal se queda corto.

8 **VALORACIÓN: Un arcade de pistola muy divertido y con un buen acabado. Eso sí, por debajo de *TC2*.**

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- GRAN TURISMO 3
→ 2.- GTA III
→ 3.- WORLD RALLY CHAMP.

18 Wheeler
Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

6 VALORACIÓN: Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

Burnout (Platinum)
Compañía: Acclaim **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 VALORACIÓN: Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi (Precio Especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 VALORACIÓN: Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

F-1 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Es el simulador más realista. Largo en opciones y modos de juego.
↓ Sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. No está traducido.

8 VALORACIÓN: Un simulador riguroso, duradero y con un sólido apartado técnico. Una gran opción.

Freekstyle
Compañía: EA Big **Precio:** 64,95 € (10.807ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Motocross en plan arcade, muy espectacular y divertido.
↓ Es demasiado parecido al snow de *SSX*, pero limitado por las motos.

7 VALORACIÓN: Le falta originalidad, pero es una trepidante y divertida experiencia.

Gran Turismo 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Gran Turismo Concept 2002
Compañía: Sony **Precio:** 39,99 € (6.660 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Más *Gran Turismo*, esta vez con coches de ensueño en el garaje.
↓ El modo principal es muy, muy corto y no aporta nada a *GT3*.

8 VALORACIÓN: Los fans de *GT3* pueden probar 95 coches nuevos, aunque como juego es corto.

GTA III
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 VALORACIÓN: Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

7 VALORACIÓN: No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.

Moto GP 2
Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 VALORACIÓN: *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

Pro Rally 2002
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42,95 € (7.146 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rally correcto, variado de tramos y coches.
↓ Un apartado gráfico normalito y un control bastante duro.

6 VALORACIÓN: Un correcto juego de rally, pero que no llega al nivel de otros títulos del género.

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Compañía: EA **Precio:** 64,95 € (10.805 ptas.)
N° de jugadores: -2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Los mejores deportivos, un estilo de juego directo y mucha variedad.
↓ A los más expertos le puede durar poco. Algunas pegas gráficas.

8 VALORACIÓN: Un juego de carreras que busca la diversión ante todo y con un resultón aspecto.

Pro Race Driver
Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un original Modo Historia y una gran oferta de coches y circuitos.
↓ Gráficamente tiene fallos, como un molesto "popping".

8 VALORACIÓN: Carreras trepidantes que enganchan por su ritmo y logran que perdones los fallos gráficos.

Rally Championship
Compañía: SCI **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su estilo arcade, pensado para disfrutar desde la primera partida.
↓ Como es muy asequible, a los más expertos les durará poco.

7 VALORACIÓN: Un arcade de rallies divertido y largo, aunque tan asequible que puede saber a poco.

Shox
Compañía: EA Big **Precio:** 69,95 € (11.638 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El rally en clave arcade, con carreras originales y divertidas.
↓ Podría tener más modos de juego. Recuerda: es un arcade.

8 VALORACIÓN: Un arcade explosivo, fresco y muy espectacular, ideal si buscas diversión directa.

Smuggler's Run 2
Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 VALORACIÓN: Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter (Precio Especial)
Compañía: Midway **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 VALORACIÓN: Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

V-Rally 3
Compañía: Infogrames **Precio:** 54,99 € (9.150 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene un gran nivel en gráficos y sonido. Divertido modo principal.
↓ La física de los coches es muy exagerada. Pocos modos de juego.

8 VALORACIÓN: Un exigente simulador de rallies que pese a sus pegas no defraudará a ningún "piloto".

Star Wars: Racer Revenge
Compañía: LucasArts **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Todo el encanto de Star Wars, en un atractivo arcade de velocidad.
↓ Aunque tiene muchos extras, se termina haciendo corto.

7 VALORACIÓN: Un arcade a la altura de *Wipeout*, aunque con una duración inferior.

Stuntman
Compañía: Infogrames **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un arcade diferente y original en el que debemos grabar películas.
↓ Realizar todo tipo de acrobacias puede ser repetitivo.

8 VALORACIÓN: Si buscas algo más que carreras, *Stuntman* te aportará espectaculares novedades.

Wipeout Fusion
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 VALORACIÓN: El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.

World Rally Championship
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 VALORACIÓN: Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

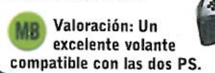
VOLANTES

Freekstyler Bike
Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B Valoración: Prestaciones muy buenas, pero algo caro.

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.

Ferrari Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)



Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.

E Valoración: Un lujo, por precio y calidad.

360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)



Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E Valoración: Gran relación calidad/precio.

¡Ahórrate 6 euros!

en cada juego que te compres

3 Euros
de descuento





3 Euros
de descuento

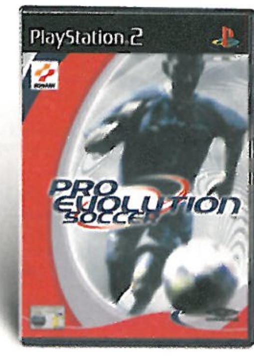






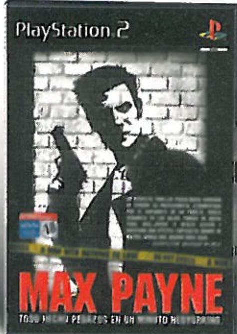












¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de setenta tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.



CUPÓN DE PEDIDO Play2 manía

- Este descuento sólo será aplicable en los artículos de PS2 cuyo PVP supere los 49, 99 €.
En el caso de productos PSOne, el descuento a realizar será de 3 euros, en artículos que superen los 36 €.
- Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL. ■ Oferta válida hasta 15 de octubre de 2002.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO	PVP* RECOMENDADO	DESCUENTO* CENTRO MAIL	DESCUENTO* PLAYMANÍA	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL €				

* Precios en euros



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 3,58 € Baleares 4,78 €)

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES...
- → 1.- METAL GEAR
- → 2.- FINAL FANTASY IX
- → 3.- SYPHON FILTER 3

Alone in the Dark IV
Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...

↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill.*

Digimon World (Platinum)
Compañía: Infogrames **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ Cuesta cogerle el ritmo al principio y puede hacerse un poco pesado.

7 **VALORACIÓN:** Si te gusta la serie te lo pasarás en grande con su mezcla de rol, acción y estrategia.

Dino Crisis 2 (Precio Especial)
Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

Drácula Resurrección (Plat.)
Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.

↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

Final Fantasy IX (Plat.)
Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de rol único, tienes que tenerlo. Y más a este precio.

Harry Potter y la piedra filosofal
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.

↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 **VALORACIÓN:** Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

Medievil 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Silent Hill (Precio Especial)
Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Syphon Filter 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 **VALORACIÓN:** El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)
Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES...
- → 1.- CRASH B. 3
- → 2.- SPYRO 3
- → 3.-RAYMAN 2

Bichos (Platinum)
Compañía: Sony/Disney **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.

↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 **VALORACIÓN:** Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Megaman X6
Compañía: Capcom **Precio:** 24,99 € (4.158 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Acción y plataformas de las de siempre. Divertido y colorista.

↓ Un Megaman de los de toda la vida, simple de mecánica, pero difícil.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido arcade de plataformas que recupera la esencia de los clásicos.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.

↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES...
- → 1.- MOH (PACK 2X1)
- → 2.- ALIEN RESURRECCIÓN
- → 3.- STAR TREK INVASIÓN

Ace Combat 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.

↓ Muy parecido a la entrega anterior, y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Alien Resurrección
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Men in Black Crashdown
Compañía: Infogrames **Precio:** 36,02 € (5.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Ser un Hombre de Negro y acabar con todos los aliens que aparezcan.

↓ El diseño de los enemigos es soso y no resulta muy difícil.

7 **VALORACIÓN:** Un entretenido shoot'em up, pero muy lejos de los grandes como *Medal of Honor.*

Pack Medal of Honor 2X1
Compañía: E. Arts **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Las dos entregas de la serie en PSOne juntas y a un precio...

↓ Que no te gusten los shoot'em up subjetivos, aunque sería una pena...

10 **VALORACIÓN:** Los mejores juegos del género, con una soberbia ambientación y mucha diversión.

Star Trek Invasion
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

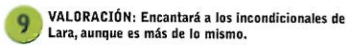



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te enganchará rápido.

↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

VARIOS



Dual Shock
Distr.: Sony Precio: 25 €

Imprescindible para todo tipo de juegos y compatible con PS2.

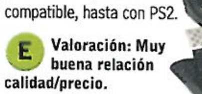
E **Valoración: El mejor mando, por diseño y calidad.**

Clear Blue 4 Mb
Distr.: Aplisoft Precio: 15 €

60 bloques sin comprimir, fiable y de pequeño tamaño.

E **Valoración: La mejor tarjeta si buscas capacidad.**

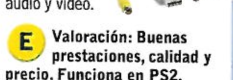
360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 60 €



Precioso diseño, buenas prestaciones y 100% compatible, hasta con PS2.

E **Valoración: Muy buena relación calidad/precio.**

Super Scart
Distr.: Guillemot Precio: 6 €



Cable RGB que permite derivar audio y vídeo.

E **Valoración: Buenas prestaciones, calidad y precio. Funciona en PS2.**

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- GRAN TURISMO 2
→ 2.- COLIN MCRAE 2
→ 3.- DRIVER 2

Colin McRae 2 (Platinum)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw (Plat.)
Compañía: Psygnosis **Precio:** 25,98 € (4.319 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2 (Platinum)
Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.
↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

Formula One Arcade
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Poder disfrutar de la licencia oficial de la forma más arcade.
↓ Pocos modos de juego y casi nula profundidad. No es muy difícil.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade de velocidad poco profundo que interesará sólo a los menos hábiles.

Gran Turismo 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Toca World Touring Cars (Plat.)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- PRO EVOLUTION S.
→ 2.- FIFA 2002
→ 3.- TONY HAWK 3

CoolBoarders 4 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximun Remix
Compañía: Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos. De regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer Dave Mirra no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bicicleta, aunque peor que *Mat Hoffman*.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.
↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN:** El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

Knockout Kings 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ En el apartado jugable no se incluyen demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la edición anterior, es el mejor juego de boxeo.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.
↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.
↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.

9 **VALORACIÓN:** Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

Tony Hawk 3 (Platinum)
Compañía: Activision **Precio:** 26,99 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años

↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.
↓ Muy parecido a la segunda parte, pero si no la tienes, hazte con éste.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de skate que puedes encontrar en PSOne. Te lo pasarás en grande.

Varios

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TEKKEN 3
→ 2.- TIME CRISIS O.T.
→ 3.- PACK BOND 2X1

Bishi Bashi Special (S. Valor)
Compañía: Konami **Precio:** 14,95 € (2.487 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Bust a Move 4 (Precio Especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)
Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Digimon Rumble Arena
Compañía: Bandai **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



↑ Un juego de lucha sin complicaciones y con el carisma de los Digimon.
↓ Su escasez de modos de juego y su simpleza lo hacen monótono.

7 **VALORACIÓN:** Los fans de los Digimon encontrarán un juego sencillo donde enfrentar a sus mascotas.

Dragon Ball Final Bout (Plat.)
Compañía: Bandai **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Francés
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



↑ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.
↓ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

7 **VALORACIÓN:** Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque sea un poco lento.

Jedi Power Battles (Plat.)
Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años

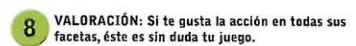


↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Jungla de Cristal. Trilogía 2
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.



8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Pack Bond 2X1
Compañía: EA Games **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Los 2 mejores juegos de Bond en un pack a un gran precio.
↓ Que no te guste Bond o que ya tengas alguno de los juegos.

10 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo y una variada aventura de acción... ¿te puedes resistir?

Metal Slug X
Compañía: SNK/Virgin **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertidísimo shoot'em up 2D, todo un clásico de los arcades.
↓ Los más "modernos" podéis pensar que su planteamiento es sencillo.

8 **VALORACIÓN:** Una brillante conversión del arcade que propone acción y diversión directas.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán
Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.
↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Fecha prevista **Noviembre**

Mucho más que un clon de Jak & Daxter

RATCHET & CLANK

Insomniac, los padres de *Spyro*, se estrenan en PS2 con un nuevo y espectacular plataformas que, a primera vista, podría resultar muy parecido a *Jak & Daxter*...





Pero nada más lejos de la realidad. Exceptuando algunos detalles gráficos y técnicos, como el colorido y profundidad de los escenarios, o ciertas exigencias del guión, en el que vienen "impuestos" una pareja de protagonistas, lo cierto es que el resto, desde la historia hasta el sistema de juego, ofrecerá un planteamiento muy diferente al de *Jak & Daxter*.

Ratchet es el nombre de un mecánico que se encuentra atrapado en un planeta porque a su nave le faltan algunas piezas. Su máxima pretensión es salir de él para vivir aventuras, algo que empieza a cobrar forma cuando conoce a Clank, un superinteligente robot que está siendo perseguido por una raza en busca de componentes mecánicos para crear un nuevo planeta. El resto, ya os lo podéis imaginar... los dos se encuentran y se embarcan en una larga aventura por todo el universo.

Aunque la idea y puesta en escena será la de un plataformas, lo cierto es que combinará muchos más géneros y la acción tendrá un papel incluso más importante que el de los saltos. De hecho, habrá un total de 15 armas (lanzallamas, pistolas de plasma...) y más de una decena de gadgets con los que parar los pies a los enemigos de Clank, como jetpacks, mochilas para volar... y un largo etcétera.

A esta mezcla también se sumarán un buen número de puzzles, e incluso algunas pinceladas muy sutiles de juego de rol, todo ello aderezado con una enorme sensación de libertad a la hora de recorrer los planetas y una duración muy por encima de lo habitual en el género.

Por todo esto, no os dejéis engañar por los parecidos, porque *Ratchet & Clank* va a ser una experiencia de juego distinta a otros plataformas y, sin duda, va a ser una de las propuestas más completas y divertidas dentro del género. Ojo con él, porque promete.

LA CLAVE No te dejes engañar por el parecido con *J&D*: *Ratchet & Clank* apostará por un concepto de juego más amplio y complejo. **PRIMERA IMPRESIÓN**





Como en otros plataformas de PS2, no faltarán los saltos arriesgados ni las situaciones difíciles.



Ratchet podrá utilizar un montón de armas y aparatos para desarrollar nuevas acciones.



Con su llave inglesa de mecánico podrá activar algunos mecanismos, como ascensores.

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **18 de octubre**

Vuelve la conducción más extrema

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Si te gustó el primer *Burnout*, ya puedes empezar a frotarte las manos. La segunda entrega será más completa y espectacular.

Acclaim y Criterion Games van a revisar su particular concepción de la velocidad más extrema en *Burnout 2: Point of Impact*. Los que habéis jugado al primero ya sabéis de qué va esto: conducir a toda pastilla por carreteras repletas de tráfico con la única obligación de llegar a cada "checkpoint" antes de que el tiempo se agote. Si bien este planeamiento se mantendrá intacto, la verdad es que en esta ocasión los chicos de Criterion no van a cometer los errores de la primera entrega: 32 circuitos (ubicados en seis zonas distintas de Estados Unidos) y hasta 14 coches de distintos tipos redondearán una oferta, esta vez sí, más que suficiente. La mayor profundidad con la que se ha querido dotar al juego también se manifestará en los nuevos modos de juego: persecuciones, tramos y la posibilidad de obtener la licencia de "conducción agresiva" son algunos ejemplos.

Gráficamente también va a superar a su antecesor, con unas texturas más ricas, escenarios más profundos y unos efectos de luz en tiempo real que quitarán el hipo, además de la inclusión del factor climatológico, que afectará a la conducción, aunque el control será tan sencillo como siempre. Y por supuesto repetirán los accidentes, que serán más espectaculares que nunca. ¿Estaremos ante el arcade de velocidad definitivo? Pronto lo sabremos.



Burnout 2: Point of Impact lucirá un gran apartado gráfico. Modelado de los coches espectacular, gran uso de la luz y, sobre todo, gran sensación de velocidad sin popping serán sus armas.





LA CLAVE	Mismo concepto arcade pero más profundo y espectacular en un título que te va a encantar si te gustó el primero.	PRIMERA IMPRESIÓN E

Compañía **Infogrames** | Género **Acción** | Fecha prevista **25 de octubre**

¿Dónde estabas 24 horas antes?

TERMINATOR: DAWN OF FATE

Uno de los mayores mitos del cine de acción, Terminator, salta a PS2 con forma de "precuela".



Terminator se desarrollará a lo largo de 10 extensos niveles, en los que tendremos que proteger a John Connor y realizar un sinfín de tareas menores, como activar generadores, apagar incendios...





Siguiendo la moda de las "precuelas", o títulos inspirados en una historia anterior a la original, *Dawn Of Fate* transcurrirá en las 24 horas previas a los hechos que pudimos ver en "Terminator", cuando Kyle Reese llega del futuro para proteger a Sarah Connor.

Dawn Of Fate adoptará el desarrollo propio de los juegos de acción en tercera persona y tendremos que cumplir pequeñas tareas, como destruir computadoras o asegurar un búnker, al tiempo que protegemos a John Connor. En total habrá 11 niveles de acción pura y dura, tres personajes controlables y un sinfín de detalles sobresalientes, como poder usar nidos de ametralladoras o la inclusión de una vista subjetiva para apuntar más fácilmente.

Además, *Dawn Of Fate* dará respuesta a muchas de las incógnitas que han tenido en vilo a los seguidores de los films, como la forma en qué Kyle Reese regresa a su tiempo, al tiempo que introducirá nuevos elementos, como los Digi-humanos.

LA CLAVE	Un juego que promete agradar tanto a los seguidores de la película como de los juegos de acción en general.	PRIMERA IMPRESIÓN B



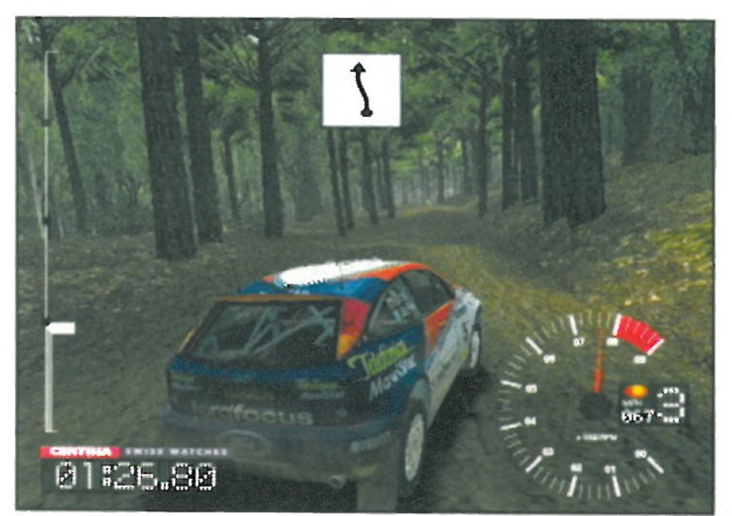


Compañía **Codemasters** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **25 de octubre**

Lo prometido se hará realidad

COLIN MCRAE RALLY 3.0

¿Querías un gran juego de rally? Pues pronto tendrás una cita con cierto piloto escocés...



Colin McRae Rally 3 nos va a hacer vivir las mismas sensaciones que sentimos en PSOne, pero multiplicadas por mil. Este tramo inglés boscoso e irregular es una buena prueba de ello.





Tras algunos retrasos en su fecha de salida, *Colin McRae Rally 3* ya está a punto de caramelo. Ya lo hemos podido probar con tranquilidad y os aseguramos que va cumplir con todo lo prometido. La precisa respuesta del coche según la superficie, la adecuada sensación de peso y sobre todo el delicioso control, realista y con su punto de exigencia, pero que deja jugar desde la primera partida, nos harán vivir sensaciones muy fuertes.

El otro gran pilar en el que basará su realismo *Colin McRae 3* será el apartado gráfico. Unos tramos visualmente creíbles y unos coches modelados de forma exquisita, además de cuidados aspectos como la ambientación (con protagonismo para el equipo Ford) y un sinfín de detalles más, harán que nos metamos de lleno en la competición.

En fin, que si te apasiona el rally, no dejes de esperar este juegazo. Merecerá la pena.



LA CLAVE Por su gusto por el realismo y ajustado sistema de control, *Colin McRae Rally 3* se va a convertir en el enemigo a batir. **PRIMERA IMPRESIÓN** E

Compañía **Virgin** | Género **Action RPG** | Fecha prevista **Septiembre**

Rol, acción y estrategia

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

El Rey Arturo y sus Caballeros serán los "protas" de un juego de rol de acción con mucha miga.

Midway nos propondrá acompañar al Rey Arturo y a sus Caballeros de la Mesa Redonda en un action RPG que en no pocos aspectos os recordará al conocido *Baldur´s Gate: Dark Alliance* de Virgin. Efectivamente, en *Legion: The Legend of Excalibur* manejaremos al Rey Arturo por enormes escenarios en perspectiva isométrica. En ellos encontraremos multitud de enemigos en pantalla a los que habrá que eliminar con el equipo que llevemos puesto en ese momento. Los combates se desarrollarán en tiempo real pero con una particularidad: a lo largo de nuestro viaje iremos reclutando a diversos Caballeros de la Mesa Redonda (un total de ocho), los cuales lucharán a nuestro lado. Este aspecto dotará al juego de un enfoque estratégico que no tenía el título *Baldur's Gate*, lo que a la postre puede ser una de sus mejores bazas.

Donde no parece que vaya a poder alcanzar a *BGDA* es el apartado gráfico. Pese a que pone muchos personajes en pantalla sin ralentizarse y tiene buenos efectos, en general se echa en falta más definición y una mayor grado de detalle en escenarios y personajes, cuyas animaciones además tampoco serán gran cosa.

13 misiones con objetivos principales y secundarios, 100 ítems para utilizar y 20 hechizos diferentes serán otras de sus credenciales. Habrá que esperar a verlo terminado para ver hasta dónde puede llegar.



Las peleas serán multitudinarias y para afrontarlas contaremos con un sencillo sistema de combate, con golpes simples y combos. Además, con el stick derecho controlaremos un práctico zoom.





LA CLAVE Un juego que posiblemente tenga más "chicha" que *BGDA* pero que no creemos que le supere técnicamente. Habrá que esperar. **PRIMERA IMPRESIÓN**  B

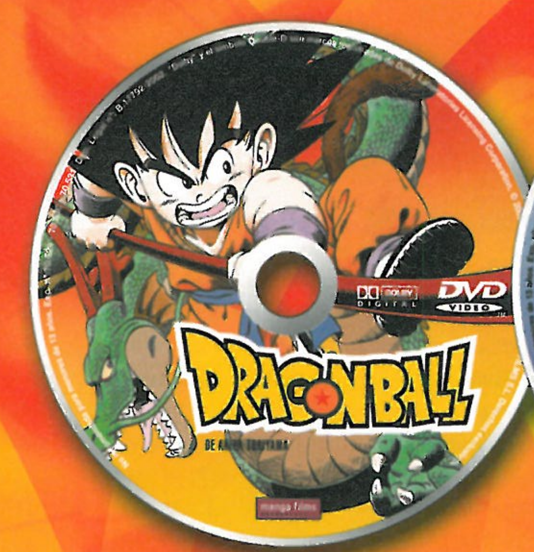
Ya puedes disfrutar de Dragon Ball en DVD

PRÓXIMAMENTE

2 NUEVAS e INÉDITAS películas de Goku en VHS y DVD

en Octubre ▸ EL CAMINO HACIA EL MÁS FUERTE
en Noviembre ▸ DRAGON BALL GT: CIEN AÑOS DESPUÉS
(de venta también en kiosco)

YA DISPONIBLES



3 CONTIENE PELÍCULAS
LA LEYENDA DEL DRAGÓN XERON
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
AVENTURA MÍSTICA



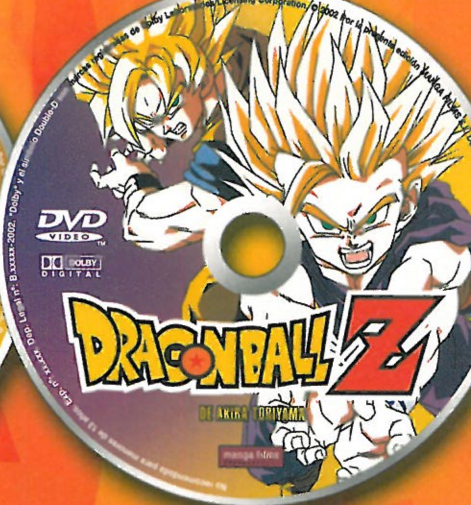
2 CONTIENE PELÍCULAS
GARLICK JUNIOR INMORTAL
EL MÁS FUERTE DEL MUNDO



2 CONTIENE PELÍCULAS
LA SÚPER BATALLA
EL SÚPER GUERRERO SON GOKU



2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS MEJORES RIVALES
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA



2 CONTIENE PELÍCULAS
LOS TRES GRANDES SÚPER SAIYANOS
ESTALLA EL DUELO



2 CONTIENE PELÍCULAS
EL ÚLTIMO COMBATE
UN FUTURO DIFERENTE: GOHAN Y TRUNKS

www.mangafilms.es

manga films

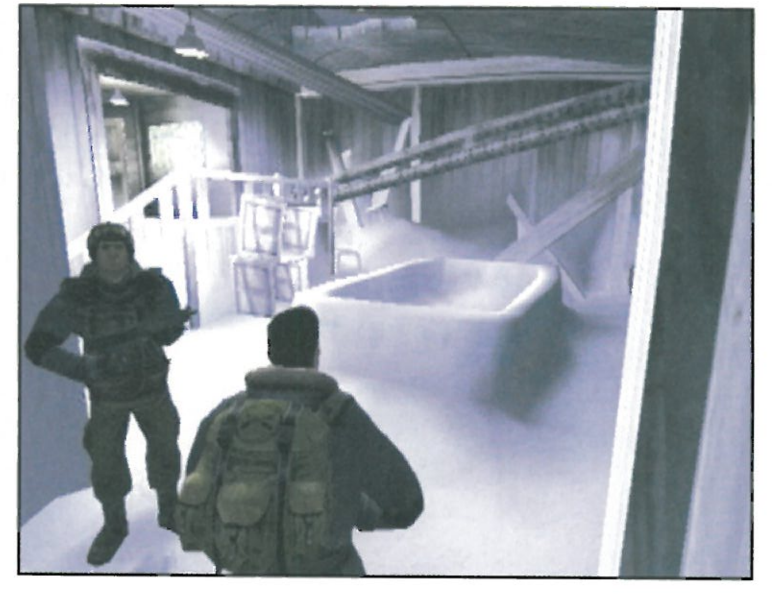
Compañía **Vivendi** | Género **Aventura** | Fecha prevista **Noviembre**

Uy... ¡Qué "cosa" más misteriosa!

THE THING (LA COSA)

Inspirado en el clásico del cine de terror de los 80, y supervisado por John Carpenter, el director del film, *The Thing* puede convertirse en el Survival Horror que todos esperábamos ver en PS2.





Puede que nos hayamos quedado sin *Resident Evil*, pero una cosa es cierta: viendo títulos como *The Thing*, no nos importa lo más mínimo. Acabar con zombis ha sido muy divertido... pero después de cuatro juegos, buscábamos algo distinto, y es aquí donde entra en juego *The Thing*.

Nosotros asumiremos el papel de un militar enviado al Polo Norte para descubrir qué está pasando en una base científica, con la que se ha perdido toda comunicación. Nada más llegar descubriremos que en la base están sucediendo unos extraños sucesos por culpa de unas formas de vida alienígenas, que tienen el peculiar don de mimetizar los cuerpos que tocan, ya sean humanos o animales, revelando su verdadera naturaleza cuando menos te lo esperas. Con este panorama, la aventura está servida: supervivencia, puzzles, bichos de todos los tamaños y colores...

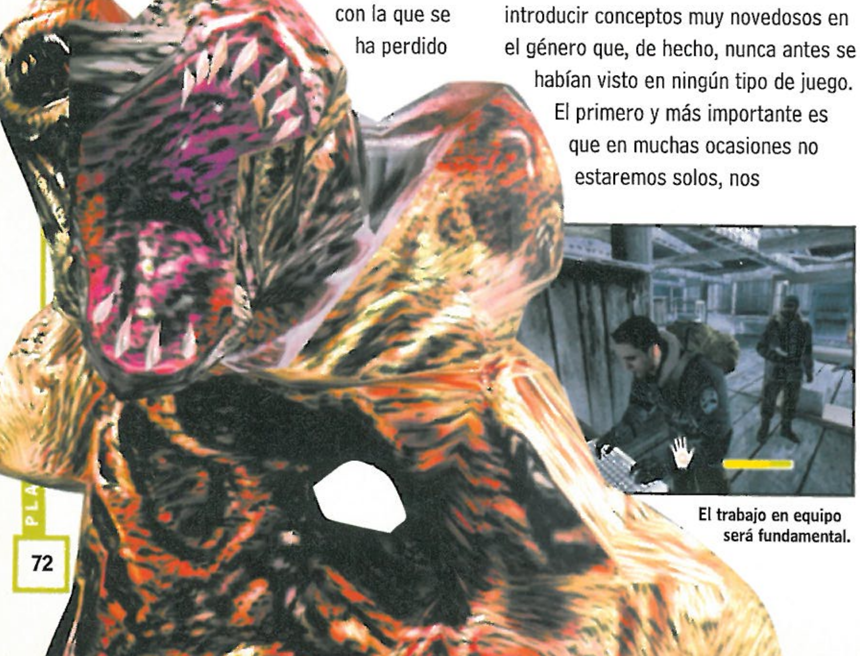
Sin embargo, lejos de copiar esquemas ya inventados, *The Thing* va a introducir conceptos muy novedosos en el género que, de hecho, nunca antes se habían visto en ningún tipo de juego. El primero y más importante es que en muchas ocasiones no estaremos solos, nos acompañarán otros personajes controlados por la consola, que estarán especializados en distintas áreas, como mecánico, médico o soldado. De su confianza mutua dependerá el éxito de la misión, ya que serán muchas las acciones conjuntas que tendrán que desempeñar para avanzar por el complejo, como reparar generadores o superar una zona infectada de "Cosas".

Pero claro, las cosas no siempre son de color de rosa. Muchos de estos personajes secundarios pueden haber sido infectados por la Cosa, con lo que pasan a ser un peligro, o directamente no confían en nosotros porque son presa del pánico. Para remediarlo, será posible entregarles armas y objetos, apuntarles a la cabeza para ponerlos a prueba o incluso podremos realizarnos un test médico (como en el film) para demostrar que no tenemos el "bicho". Una vez ganada su confianza, podremos darles órdenes sencillas y nos seguirán sin ningún tipo de dudas...

En la beta que tenemos, todo está en su sitio: buenos gráficos, ambientación de lujo, una inteligencia artificial muy bien ajustada, un apartado sonoro desquiciante, sustos... Si te va el género, tienes ante ti uno de nuestros juegos favoritos para las navidades.

LA CLAVE	*The Thing* tiene todos los ingredientes para convertirse en el *"Resident"* de PS2: derrochará calidad e ideas muy originales.	PRIMERA IMPRESIÓN





El trabajo en equipo será fundamental.



Nos acompañarán hasta un total de 4 personajes no controlables, a los que daremos órdenes.



En los exteriores tendremos que tener cuidado con el frío, ya que podemos morir congelados.

Compañía **Ubi Soft** | Género **Shoot'em Up** | Fecha prevista **Noviembre**

La "madre" de todos los miedos

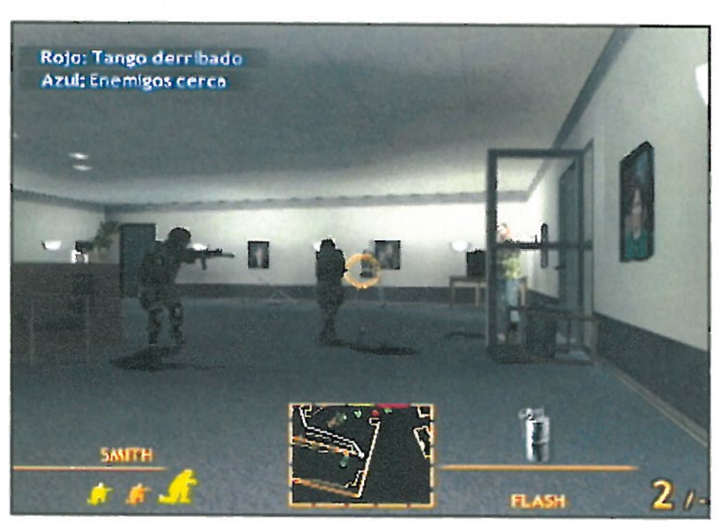
PÁNICO NUCLEAR

Inspirado en la película homónima, basada en la novela de Tom Clancy, nos toca salvar al mundo de un grupo terrorista con poder nuclear.

De las miles de cabezas nucleares que hay en la Tierra, una ha caído en las garras de un grupo paramilitar, que ha amenazado con hacerla estallar si no se cumplen sus demandas. El gobierno tiene que actuar rápido y por eso escoge a sus mejores hombres de operaciones especiales para ponerles tras el rastro de los terroristas. Tú, como es de recibo, eres uno de ellos.

Pánico Nuclear adoptará un desarrollo similar al de otros títulos basados en novelas de Tom Clancy, como *Rainbow Six*, en los que formamos parte de una cuadrilla de soldados de las fuerzas de élite para cumplir las más arriesgadas misiones desde una perspectiva subjetiva. No obstante, en esta ocasión el factor estratégico ha sido edulcorado para que *Pánico Nuclear* no resulte tan "áspero" a la hora de jugar y proporcione diversión desde el primer minuto de juego. Así, nosotros actuaremos sobre un plan ya trazado (en anteriores juegos lo preparábamos nosotros) y dispondremos de un mapa en pantalla para saber cuál es nuestro siguiente objetivo. Así, sólo tendremos que centrarnos en no hacer mucho ruido y acabar con todos los enemigos que se interpongan en nuestros objetivos, que abarcarán aspectos tan distintos como la inutilización de equipos e instalaciones, a proporcionar fuego de apoyo a otro equipo.

A la cita tampoco faltará el realismo usual en este tipo de juegos, ni un completo arsenal, en el que tienen cabida las armas de última generación, ni una banda sonora de lujo, directamente extraída del film.



Nuestro grupo estará compuesto por tres soldados, que aparecerán indicados en la parte inferior izquierda de la pantalla. Al lado aparecerá un detallado mapa, con el que resultará más fácil jugar.





LA CLAVE	Si *Rainbow Six* te parece muy difícil, este título adoptará un sistema de juego similar, pero mucho más asequible.	PRIMERA IMPRESIÓN  B

Compañía **Activision** | Género **Arcade** | Fecha prevista **Noviembre**

Haciendo el cabra en la ciudad

WRECKLESS

Uno de los títulos más floreados de X-Box se estrena en PS2 ofreciendo nuevos modos de juego y corrigiendo algunos de sus fallos técnicos.



Wreckless ahondará en un concepto de juego arcade, en el que tendremos que cumplir las más locas misiones a bordo de un vehículo, sin preocuparnos por los peatones, el tráfico o el mobiliario urbano.





Desde los tiempos del antiquísimo *Chase HQ*, muchas compañías han intentado crear arcades de velocidad con nuevos alicientes, ya sean con una libertad de movimiento total o un desarrollo por misiones. *Wreckless* es la última vuelta de tuerca a esta concepción de la velocidad, y nos invitará a escoger un bando (la mafia o la policía) para llevar a cabo un total de 20 misiones a bordo de distintos coches... arrasando con todo lo que se nos ponga por delante.

En cada una de ellas, tendremos que realizar una serie de acciones distintas, como destruir un furgón blindado a base de golpes o llevar transfusiones de sangre al hospital sin sufrir muchos daños. En la inmensa mayoría de los casos, estas acciones se reducirán a llegar hasta un determinado punto, coger o golpear algo e ir a otro punto, pero con una salvedad: casi todo lo que veamos a nuestro paso (coches, farolas, vallas, peatones...) podrá ser destruido o, cuando menos, arrollado. En este sentido, *Wreckless* va a hacer gala de uno de los entornos más interactivos dentro de la velocidad.

Hablando de sus novedades y mejoras, Activision ha introducido un modo de juego en el que podremos recorrer la ciudad con completa libertad, y ha mejorado la tasa de frames por segundo, que ahora nunca bajará de 60. El mes que viene, mucho más.

LA CLAVE	Un arcade espectacular, frenético y con algunos detalles técnicos geniales, aunque a la larga puede resultar un poco repetitivo.	PRIMERA IMPRESIÓN  B



Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **Noviembre**

El Rally más veloz

WRC ARCADE

Sony nos ofreció hace poco la cara menos realista de la Fórmula 1 con *F-1 Arcade*, y ahora repite la jugada en el mundo de los rallies.

Aprovechando la licencia oficial, Sony nos trae una competición de rallies con coches reales pero enfocada a su vertiente más arcade. Así lo demuestran los modos de juego, en los que tendremos que alcanzar a tiempo los "Checkpoints" en los que se dividen los trazados o hacer frente a varios rivales simultáneos en carrera. Pero dentro de este planteamiento, y aunque tengamos que pisar pocas veces el freno, no nos libraremos de espectaculares derrapes y contravolantazos que, gracias al preciso control, hacen el primer contacto con el juego muy divertido. También tendremos que adaptar nuestra conducción a diferentes tipos de terreno: asfalto, tierra, barro, hielo... A esto hay que añadir que *WCR Arcade* apunta buenas maneras en el apartado técnico, con coches bien modelados y circuitos muy sólidos, y que incluye un correcto modo Versus para dos jugadores a pantalla partida. La única pega es que en las primeras partidas el nivel de dificultad es muy bajo, así que habrá que esperar a la versión final para ver si la curva de dificultad nos ofrece el desafío adecuado. De ser así, podemos estar ante uno de los mejores títulos de velocidad que nos quedan por jugar en PSOne.





Los tramos están inspirados en localizaciones de rallies reales, como Cataluña.



El Subaru Impreza es uno de los vehículos reales que incluye el juego.

LA CLAVE	Uniendo la emoción de los arcades con los derrapes del rally, *WRC Arcade* puede poner de moda la velocidad en PSOne.	PRIMERA IMPRESIÓN **MB**

Compañía **Infogrames** | Género **Aventura** | Fecha prevista **Noviembre**

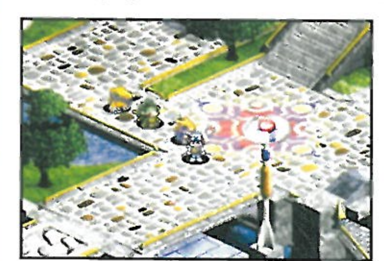
De viaje por el Digi-mundo

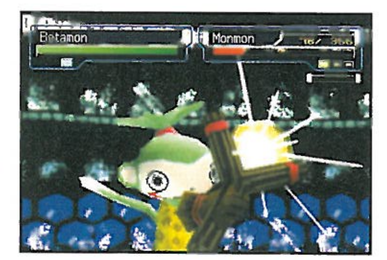
DIGIMON WORLD 2003

Tras su reciente incursión en el mundo de la lucha, los Digimon vuelven a protagonizar un RPG pensado para satisfacer a todos sus fans.



Como en todo juego de rol que se precie, tendremos que descansar en las posadas y comprar armas, armaduras y objetos en las tiendas de las diferentes ciudades que visitemos.





Alejado de los planteamientos del primer *Digimon World*, que nos invitaba a criar a nuestros Digimon como si de Tamagotchis se tratará, esta nueva aventura será un juego de rol clásico en que tomaremos el papel de un jovencito que tiene como objetivo convertirse en el mejor domador Digimon del mundo. Para ello tendrá que recorrer extenso parajes junto a tres Digimon, que podrá cambiar por otros nuevos durante la aventura, haciendo frente a numerosos combates aleatorios en los que nuestras criaturas irán ganando experiencia y aumentando de nivel. Estos enfrentamientos mostrarán la cara más espectacular del juego, con todos los Digimon modelados en 3D y utilizando sus ataques característicos. Eso sí, parece que tanto en argumento como posibilidades estratégicas y realización técnica va a ser mucho más sencillo que los mejores RPG de PSOne, lo cual puede decepcionar a los expertos en el género, siendo los fans de estos personajes los que llegarán a sacarle todo su jugo.

LA CLAVE	Un juego de rol clásico que basará su atractivo en el encanto de sus protagonistas, pero que puede pecar de simple en su desarrollo.	PRIMERA IMPRESIÓN **B**



Expertos en videojuegos



SOFTWARE

FINAL FANTASY X	64,95
GRAN TURISMO CONCEPT 2002	39,95
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	64,95
METAL GEAR SOLID 2	54,95
SILENT HILL 2 - DIGIPACK	49,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
VIRTUA FIGHTER 4	29,95

ACCESORIOS

MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95



PS2 + DVD REMOTE STAR STEPS 259,95

PS2 + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 289,95



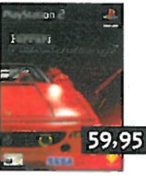


BLADE 2  64,95

CONFLICT DESERT STORM  59,95



ESTO ES FÚTBOL 2003  59,95

FERRARI 355 CHALLENGE  59,95

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR  59,95

ROBOCOP  49,95

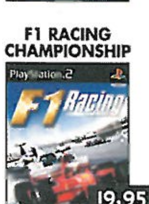


TEKKEN 4  69,95

THE SUM OF ALL FEARS (PÁNICO NUCLEAR)  59,95

THE THING  59,95



TIME SPLITTERS 2  59,95



AGE OF EMPIRES II THE COLLECTION 29,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP 19,95





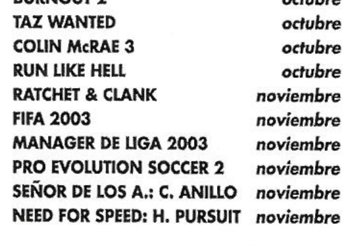
BURNOUT 2	octubre
TAZ WANTED	octubre
COLIN McRAE 3	octubre
RUN LIKE HELL	octubre
RATCHET & CLANK	noviembre
FIFA 2003	noviembre
MANAGER DE LIGA 2003	noviembre
PRO EVOLUTION SOCCER 2	noviembre
SEÑOR DE LOS A.: C. ANILLO	noviembre
NEED FOR SPEED: H. PURSUIT	noviembre

JAK AND DAXTER  29,95

RUMBLE RACING  19,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3  29,95

ZONE OF ENDERS THE COLLECTION  29,95



PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS  109,95

PLAYSTATION PS One 89,95

CAPCON vs SNK PRO  29,95

SPIDER-MAN: ENTER ELECTRO  22,95

SYPHON FILTER 3  19,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3  22,95

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
CÁDIZ
San Fernando C.C. Gran Vía, 2. L. 11
MADRID
Alcorcón C.C. Tres Aguas (Carlos III), l. 158
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20
VALENCIA
Valencia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

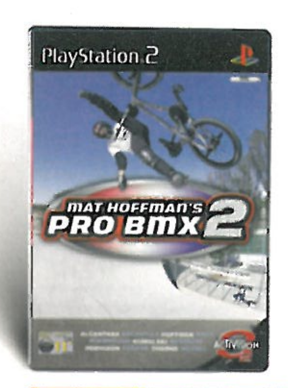
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de septiembre al 15 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es



¡¡Sorteamos 10 Mat Hoffman 2!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5300!

¡Mándanos la respuesta correcta y gana uno de los juegos que sorteamos!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5300 escribiendo "Pasatiempos45 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Mat Hoffman's Pro BMX 2* y 10 DVD de extras para PS2 que Proein y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis la solución correctas.

PRUEBA SILÁBICA

TE VAMOS A PEDIR AHORA QUE TE ESFUERCES AL MÁXIMO PARA RESOLVER ESTE PUZZLE.
En primer lugar deberás buscar el nombre de un juego de Activision rellenando el crucigrama vertical con las sílabas del otro panel y ayudándote de las definiciones de la izquierda. Ve tachando en el panel inferior las sílabas que utilices para el crucigrama. Una vez resuelta esta parte, deberás formar una frase con las sílabas restantes que te queden.
Tu adrenalina subirá por las nubes.

Definiciones:

1. Sinónimo de dama.
2. Pieza complementaria de un tornillo.
3. Momento de ocio en el colegio.
4. Prueba definitiva para comprobar cualidades.
5. Justificación o pretexto.
6. Recipiente para servir té.
7. Capital cubana.
8. Mar grande.
9. Referente al otoño.
10. Plato típico valenciano.
11. Chivato.

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						



			O	SIEN
			TE	ER
			CRE	XA
			ÑAL	DA
			CO	SE
CA	EX	TE	O	TO
PLON	EL	ÑO	RE	MEN
RA	NA	E	SO	PRE
TU	O	SA	BA	CE
PA	CUER	CAS	RA	E
CU	HA	ANO	LLA	RE

JUEGO: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

MENSAJE: _ _ _ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _

_ _   _ _ _ _ _

HUMOR





SOPA DE LETRAS

EN MAT HOFFMAN COMPETIREMOS CON ASES DE TODO EL MUNDO. Encuentra el apellido de 11 de estos maestros de la BMX que están incluidos en este juego, entre ellos, por supuesto, nuestro amigo Mat Hoffman.

Busca y encuentra:
Escamilla, Hoffman, Kowalski, Nastazio, Kimbrough, Robinson, Tabron, Thorne, Wessel, Alcántara, Smith

E	Y	E	N	K	O	W	A	L	S	K	I	S
S	D	W	I	I	F	D	E	N	R	O	H	T
C	N	U	H	K	B	S	H	M	H	A	O	S
A	N	J	P	O	S	O	G	N	L	H	I	D
M	O	Ñ	O	E	F	K	R	C	J	G	Z	X
I	S	P	W	V	K	F	A	V	K	B	A	C
L	N	S	S	F	H	N	M	D	I	F	T	C
L	I	X	F	G	T	M	G	A	L	V	S	V
A	B	K	O	A	I	D	S	O	N	D	A	W
A	O	A	R	J	M	T	A	B	R	O	N	A
E	R	A	Y	W	S	F	J	E	O	A	L	E
H	H	G	U	O	R	B	M	I	K	W	M	R

PASATIEMPO CONCURSO

MUCHO OJO CON LAS BICIS

SEGURO QUE A NUESTRO AMIGO MATT HOFFMAN LE VA A COSTAR UN PEQUEÑO ACCIDENTE EL DESVIAR LA ATENCIÓN PARA RESOLVER EL SIGUIENTE PASATIEMPO VISUAL.
Y es que entre estas 3 bicicletas volando y dando volteretas imposibles se ha colado una que es diferente a las otras dos. ¿Serías capaz de descubrirla sin marearte al menos?



SOLUCIÓN: ☐

Guías y trucos



→Medal of Honor Frontline

PAG. 81

(3ª Parte y final)

Estás muy cerca de derrotar a los nazis en su propio terreno y nosotros nos encargaremos de que no te falte ningún tipo de ayuda, tranquilo.



→Commandos 2

PAG. 88

(1ª Parte)

Te ayudamos a recorrer, paso a paso, todos las difíciles misiones del juego: mapas, consejos, las mejores rutas, misiones de bonus, localización de objetivos..

→Prisoner of War

PAG. 100

Por si no has tenido bastante Guerra Mundial, prueba esta otra opción: fúgate de los campos de prisioneros más importantes de la contienda. Eso sí, con cuidado.

Fireblade (PS2)

• Disparos a larga distancia:
Utiliza la mira de francotirador para localizar a los enemigos que estén muy lejos y usa los cohetes o la ametralladora para eliminarlos.

• Disparo por sorpresa:
Permanece escondido detrás de un edificio o montaña de gran altura y, rápidamente, cuando veas en tu radar que se acercan enemigos, asciende, dispárales y vuelve a bajar.

• Localizar fácilmente a los enemigos:
Utiliza la visión térmica de día para distinguir fácilmente a los vehículos y soldados enemigos.

• Ahorrar misiles:
Dispara con la ametralladora a los barriles de combustible y a otros objetos explosivos que estén cerca de tus objetivos.



FreekStyle (PS2)

Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla Enter Codes, en el menú de Opciones:

• Personajes ocultos:
Clifford Adoptante: cooldude
Mike Jones: toughguy
Jessica Patterson: blondie
Greg Albertyn: gimegreg
Todos los personajes: populate

• Pistas:
Pista Burn It Up: carverok
Pista Gnome Sweet Gnome: clippers
Pista Let It Ride: blackjak
Pista Rocket Garden: todamoon
Pista Crash Pad FreeStyle: wideopen
Pista The Burbs FreeStyle: tuckelle
Todas las pistas: trakmeet

• Motos:
Bloodshot (Mike Metzger): eyedrops
Rock Of Ages (M. Metzger): brrrrrap
Rhino Rage (M. Metzger): seventwo
Mulisha Man (Brian Deegan): whatever
Heavy Metal (Brian Deegan): hedbangr
Dominator (Brian Deegan): whozaskn
Hot Stuff (Leeann Tweeden): ovenmitt
Trendsetter (Leeann Tweeden): stylin
Seducer (Leeann Tweeden): goodlook
Amore (Stefy Bau): hereiam
Disco Tech (Stefy Bau): sparkles
Moto 211 (Stefy Bau): twoneone
Gone Tiki (Clifford Adoptante): supdude
Island Spirit (Clifford Adoptante): goflobro
Hang Loose (Clifford Adoptante): stoked
Beater (Mike Jones): kickbutt
Lil' Demon (M. Jones): horns
Flushed (M. Jones): plunger
Speedy (Jessica P.): hekacool
Charged Up (Jessica Patterson): lightnin
Racer Girl (Jessica Patterson): tonboy
The King (Greg Albertyn): allshook
National Pride (Greg Albertyn): patriot
Champion (Greg Albertyn): number1
Todas las motos: wheels

• Nuevos trajes:
Ecko MX (Mike Metzger): helloooo
All Tatted Up (Mike Metzger): bodyart
Muscle Bound (Brian Deegan): ripped
Commander (Brian Deegan): soldier
Fun Lovin' (Leeann Tweeden): thnkpink
Red Hot (Leeann Tweeden): spicy
Playing Jax (Stefy Bau): kidsgame
UFO Racer (Stefy Bau): invasion:
Tiki (Clifford A.): wings
Tankin' It (Clifford Adoptante): nosleeve
IBlue Collar (Mike Jones): babyblue:
High Roller (Mike Jones): boxcars
Warming Up (Jessica Patterson): layers
Hoodie Style (Jessica Patterson): not2grly
Sharp Dresser (Greg Albertyn): ilookgud
Star Rider (Greg A.): comet:
Todos los trajes: yardsale

• Trucos varios:
Desbloquearlo todo: loksmith
Cámara lenta / Vista borrosa: wtchkprs
Siempre en tiempo "Freekout": allfreek
Correr sin bicicleta: flysolo

Frequency (PS2)

• Activar los trucos:
En la pantalla del título, pulsa esta secuencia:
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
Después, durante el juego normal, introduce el código correspondiente al truco que quieras:

• Gráficos con gemas:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, →, ←.

• Sin gráficos enrejados:
↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, ←, →.

• Borroso: ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓.

• Modo Escucha:
En el menú de un jugador, pulsa:
L1, R1, R2, Select.

• Modo Práctica:
En el menú de jugador, pulsa:
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, ✖.

• Canción oculta:
Pausa el juego y pulsa: ↑, ↓, ←, →, ←.
Vuelve al juego y completa la canción. La nueva melodía "Elixia" de Efishant estará ahora disponible en la pantalla de remixes.

Manager de Liga 2002 (PS2-PSOne)

Estas claves se introducen como nombre de jugador y puedes activar varias a la vez. Un mensaje en pantalla te indicará que funciona.

- **Dinero extra:** MINTED.
- **Características al 90%:** AWESOME.
- **Ganar siempre:** RUN OF FORME.
- **Correr más rápido:** HYPERACTIVE.
- **Comprar jugadores:** FANTASY.
- **Construcción rápida:** QUICK DRY.
- **Auto-Tácticas:** NO BRAINER.
- **Árbrito cegato:** MUST BE BLIND.
- **Sol todo el año:** SUN BURN.
- **Recuperación rápida de lesiones:** HEALING HANDS.

Men In Black 2: Alien Escape (PS2)

Pulsa las siguientes combinaciones en la pantalla de "Press Start", en función del truco que quieras activar. Si lo haces bien, verás un flash en la pantalla.

• Seleccionar nivel:
R2, ▲, ←, ●, ■, L2, ←, ↑, ✖, ↓, L2, ■.

• Nivel de bombas siempre lleno:
←, →, ↑, ↓, L1, ●, ▲, R2, ←, ↓, ■, ■.

• Alcance mayor del arma:
L2, R1, ●, L2, ↓, ↑, L1, →, ←, ✖.

• Misiles buscadores:
↑, ■, L1, ←, ←, L1, ←, ●, ←.

• Rayo láser de mayor alcance:
←, ●, ▲, →, L1, ■, ←, R1, R1, ▲.

• Efecto del arma en todo el área:
←, ✖, ▲, ↑, ✖, ↓, ■, L2, ←, R2.

• Sin power-ups:
↓, ↑, ✖, ■, ↓, ↑, ✖, ■, L1, L2, ■, ●.

• Modo Jefe:
R1, ▲, ↓, ↓, ✖, L2, ←, ■, →, ▲, R2, L1.

• Todas las misiones de entrenamiento desbloqueadas desde el principio:
■, ↑, L2, ←, ▲, ✖, R2, ●, →, R1, ■, ●.

• Información de los agentes:
↑, ↓, ●, R2, ←, L2, →, ✖, R2, ■, ↑, R1.

• Información de los aliens:
■, L1, ●, L2, ↓, ▲, R1, →, ✖, ←, R2, ▲.

• Making of del juego:
●, R2, L2, ●, ▲, ↓, ■, ✖, →, L1, ✖, ↑.

• Todas las armas:
↑, ↓, ✖, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, →.

• Modo Dios:
→, ✖, R1, ▲, ↑, L2, ✖, ←, L1, ●, ✖, R2.



GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA (PS2)

• Conseguir 10 millones de créditos y todos los permisos de conducir de categoría Bronce para *GT3*:
Si quedas primero en todas las carreras normales simples y podrás transferir a tu partida de *Gran Turismos 3* la nada despreciable cantidad de diez millones de créditos y un trofeo de categoría Bronce en todos los permisos de conducir. Esta opción aparecerá disponible en la pantalla de Estado del Juego.

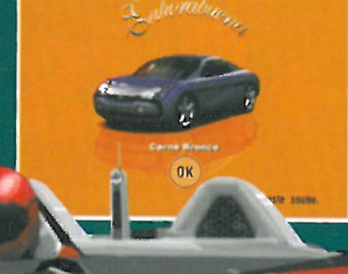
• Visualizar el vídeo final del juego:
Completa el 75% del juego y podrás ver el vídeo final.

• Desbloquear el vídeo de introducción de GT Concept 2001 Tokyo:
Completa el 50% del juego.

• Carrera especial de Pods:
Completa todos los tests de carnet de conducir consiguiendo bronce o superior. Desbloquearás una carrera especial para 1 o 2 jugadores.

• Desbloquear el modo Ace:
Mantén pulsadas **L1** y **R1** en la pantalla de selección de dificultad, dentro del modo Carrera Sencilla. La dificultad Ace estará disponible hasta que reinicies la consola.





Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos": Hobby Press. PlayManía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: playmania.trucos@hobbypress.es.

Problemas en Zone of the Enders

Hola, tengo un problemilla en el juego *Zone of The Enders*. Estoy en City 1, la ciudad que tiene un edificio y una capa de cristal. Ya he matado a los robots y no consigo llegar a la caja.

✉ Francisco Garrido (Almería)

Necesitas un arma antigua, el Sniper, para destruir los puntos blancos del interior de la estructura cilíndrica. Ve a Town 2 y destruye los objetos violetas (porters) que aparecerán en el mapa. Así aparecerá un cubo rojo en el mapa con el Sniper. Utilízalo ahora en City 1 para acabar con los circulitos blancos del tubo rodante, acaba después con el grupo de enemigos que tienen el "passcode" y ve al local server para coger el programa geyser.drv.

Atascado en el Episodio I

Hola PlayManía. No sé qué hacer en *Star Wars Episodio 1*. Estoy en la pantalla de Mos Espa Arena. Entro en un bar y hay un monstruo amarillo protegido por dos gorilas con hacha. No puedo hablar con el de amarillo y le pregunto a un hombre si me deja pasar a la carrera y me dice que están muy ocupados y si mato al monstruo amarillo los del hacha me matan a mí. ¿Hay algún otro camino más sencillo? ¿Qué hago? ¿Hay trucos?

✉ Unai Lucas (Alicante)

Lo que has de hacer es hablar en el bar con Teemto y utilizar un truco mental Jedi para que te lleve hasta otro sirviente de Watto, que está tomando una copa con un amigo. Tras invitarles a ambos a una copa, pídeles que te lleven a Watto. Pese a lo que te digan, cuando el humano salga corriendo ve tras él hasta que te lleve a Watto. Habla con éste para hacer la apuesta y luego reúnete con Anakin en la pista.

El carbón y la Hierbas de Necronomicon

Hola, me llamo Mónica. He leído en vuestra revista que solucionabais un problema de una chica en el juego *Necronomicon*. Acabo de llegar a ese mismo lugar, pero yo no tengo el carbón y en la habitación de la caldera no me deja cogerlo. ¿Dónde tengo que ir para cogerlo? En vuestra respuesta le decíais que tenía que poner unas hierbas, ¿las tengo que coger de un mueble con cajones que hay al principio de la habitación? ¿Qué hierba es?

✉ Mónica Pérez (Santander)

Justo donde está la caldera, gira a la izquierda y podrás coger una pala con algo de carbón. Debes poner tres paletadas de carbón en el agujero central de la caldera, examinándolo para entrar por él. Utiliza la lata de petróleo sobre el carbón y enciéndelo con el mechero. Mueve la palanca de la izquierda para cerrar la caldera, sal de esa pantalla y examina las palancas de arriba. Mueve la central y gira la rueda que hay bajo el manómetro para que suba al máximo. En cuanto a las hierbas, sí que las tienes que coger del mueble con muchos cajones, concretamente del tercero de la derecha.

Combinaciones de Final Fantasy VII

Hola gente, necesito saber cuál es la combinación necesaria para abrir la caja fuerte de la mansión de Nibelheim en *Final Fantasy VII*. Conozco los 3 primeros números, pero es imposible (al menos para mí) averiguar cuál es el último. Gracias.

✉ Vicente Alejandro del Río (Córdoba)

La combinación completa es la siguiente: 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha.

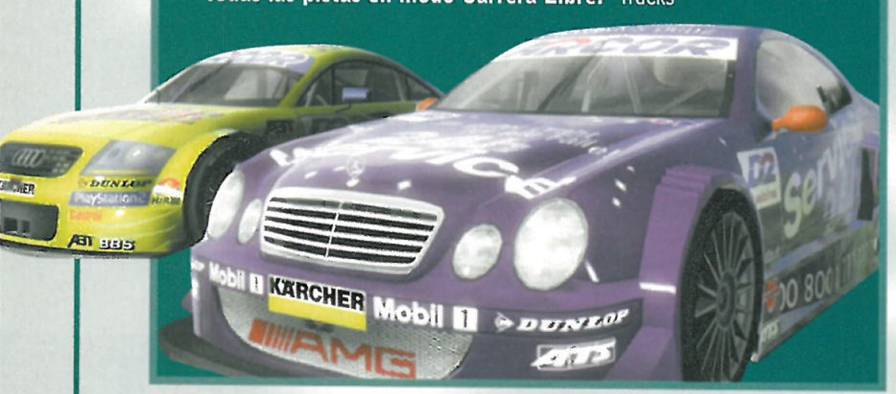
PRO RACE DRIVER (PS2)





Introduce los siguientes códigos en la pantalla de bonificación, dentro de opciones, en función del truco que quieras activar.

- **Más daño en las colisiones:** "Damage"
- **Manejo del coche más realista:** "Sim"
- **Ver los créditos del juego:** "Credits"
- **Todos los coches en modo Carrera Libre:** "Cars"
- **Todas las pistas en modo Carrera Libre:** "Tracks"



Onimusha 2 (PS2)

- **Modo Fácil:**
Comienza una partida y déjate matar tres veces. Aparecerá un mensaje que indicará que un nivel de dificultad más fácil está disponible. En este modo no conseguirás ningún rango.
- **Modo Difícil:**
Completa el juego en la dificultad Normal.
- **Bonus del final del juego:**
Completa el juego para desbloquear la Ruta del Escenario y los minijuegos Man on Black Suit, Oni Organization y Puzzle Illusion Dream Dimension.
- **Modo con el mejor equipamiento:**
Completa el juego en la dificultad difícil. Empieza una nueva partida y tendrás la espada Blazing Fire, 20.000 monedas, 30 medicinas intensas, 10 flechas, todas las armaduras de nivel 3, munición infinita y la barra de destreza siempre llena.
- **Traje de cuero negro:**
Completa el juego con el rango "Onimusha".
- **Traje alternativo de Oyuu:**
Consigue un 100% a la hora de recorrerte todos los escenarios y conseguirás este nuevo traje.



POW (PS2)

Para poner en marcha todos estos trucos, sólo tienes que introducir como passwords las siguientes palabras clave, en función del resultado que quieras obtener.

- **Ser informado de todos los eventos día:** alltimes.
- **Ser informado solo de los eventos principales:** coretimes.
- **Objetos de cambio infinitos:** dino.
- **Seleccionar capítulo:** gerleng5.
- **Primer capítulo:** defaultm.
- **Ser informado solo de los eventos actuales:** farleymydog.
- **Modo en primera persona:** boston.
- **Modo distinto de juego:** foxy.
- **Desafíos:** fatty.
- **Guardias gigantes:** muffin.
- **Aumentar la percepción:** quincy.
- **Cambiar la fecha del juego por la que tenga tu consola:** dt.
- **Una sorpresa:** togsavecan.

Project Zero (PS2)

- **Final auténtico:**
Completa el juego en el nivel de dificultad "Nightmare" para ver el verdadero final. Tienes que empezar desde el principio, no vale seleccionar el último nivel.
- **Desbloquear Battle Mode:**
Termínate el juego una vez y accederás a este nuevo modo que consiste en enfrentarse sólo a los fantasmas de la casa en un orden concreto.
- **Desbloquear la selección de capítulos del juego:**
Completa el juego en el nivel de dificultad "Nightmare" para desbloquear la selección de capítulos en el modo Historia.
- **Desbloquear la lista de fantasmas:**
Termínate el juego una vez y tendrás una lista con las descripciones de todos los fantasmas que hayas "captado" con tu cámara.
- **Desbloquear nuevos trajes:**
Termínate el juego una vez y podrás elegir un traje alternativo.
- **Desbloquear el modo Nightmare:**
Termínate el Battle Mode una vez y desbloquearás este nivel de dificultad.
- **Desbloquear los tests de sonido:**
Termínate el juego una vez y podrás seleccionar la música de este inquietante juego.
- **Desbloquear funciones especiales de la cámara de fotos:**
Termínate el juego una vez y tendrás disponibles varias opciones especiales que adquirir para tu cámara.



Rune (PS2)

- **Modo Dios:**
Pausa el juego y pulsa: ■, ●, ←, →, ●, ■.
Verás un mensaje en pantalla.
- **Poder al máximo:**
Pausa el juego y pulsa: ↑, ↓, ←, →, ■, ●.
Verás un mensaje en pantalla.

Scooby Doo (PS2)

- **Bonus de vacaciones:**
Cambia la fecha de sistema de tu consola por las siguientes que te damos para que cambien algunas cosas en el juego:
1 de Enero: Distintos fuegos artificiales.
4 de Julio: Fuegos artificiales y otras cosas.
31 de Octubre: Murciélagos gigantes sobre la puerta como decoración.
25 de Diciembre: Nieve.

Street Hoops (PS2)

Pulsa estas secuencias en la pantalla de trucos para activar el efecto que prefieras.

- **Uniformes molones: R1, ■, ●, L2.**
- **Uniformes de Santa Claus: R2, L2, R2, L2.**
- **Pelota negra: R2, R2, ●, L2.**
- **Fiesta total: R1, ●, L2, R2.**
- **Uniformes raros: R1, L2, R1, L1, ●, ■, R1, L1.**
- **Uniformes de payasos: ■, L1, ■, ●.**
- **Uniformes de vaqueros: ●, R2, R2, R1.**
- **Uniformes de Kung Fu: ●, ●, ■, L1.**
- **Pelota normal: R1, ■, ■, L1.**
- **Más poder: R2, ●, L2, ●.**
- **Balón ABA: ●, R2, ■, R2.**
- **Esmóquin como uniforme: L2, L2, ●, ■.**
- **Jugar como Master P y Lil´ Romeo:**
Ve a la tienda de ropa (FootAction) antes de empezar un partido y elige la ropa de la línea P. Miller hasta gastarte unos 200 dólares. Cuando salgas de la tienda, te dirán que has desbloqueado a Master P y su hijo, Lil´ Romeo.



Worms Blast (PS2)

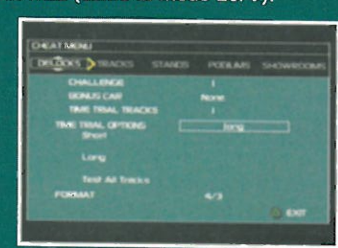
Esto trucos se introducen en la pantalla donde pone Press Start. Verás una pelota de playa.

- **Personajes bonus:**
Pulsa y mantén **L1** y pulsa:
↑ (4 veces), ↓ (3veces), ↑ (4veces).
- **Todos los modos de competición:**
Pulsa y mantén **L2** y pulsa:
↑ (2 veces), ↓ (6 veces), ↑ (3 veces).

V-RALLY 3 (PS2)

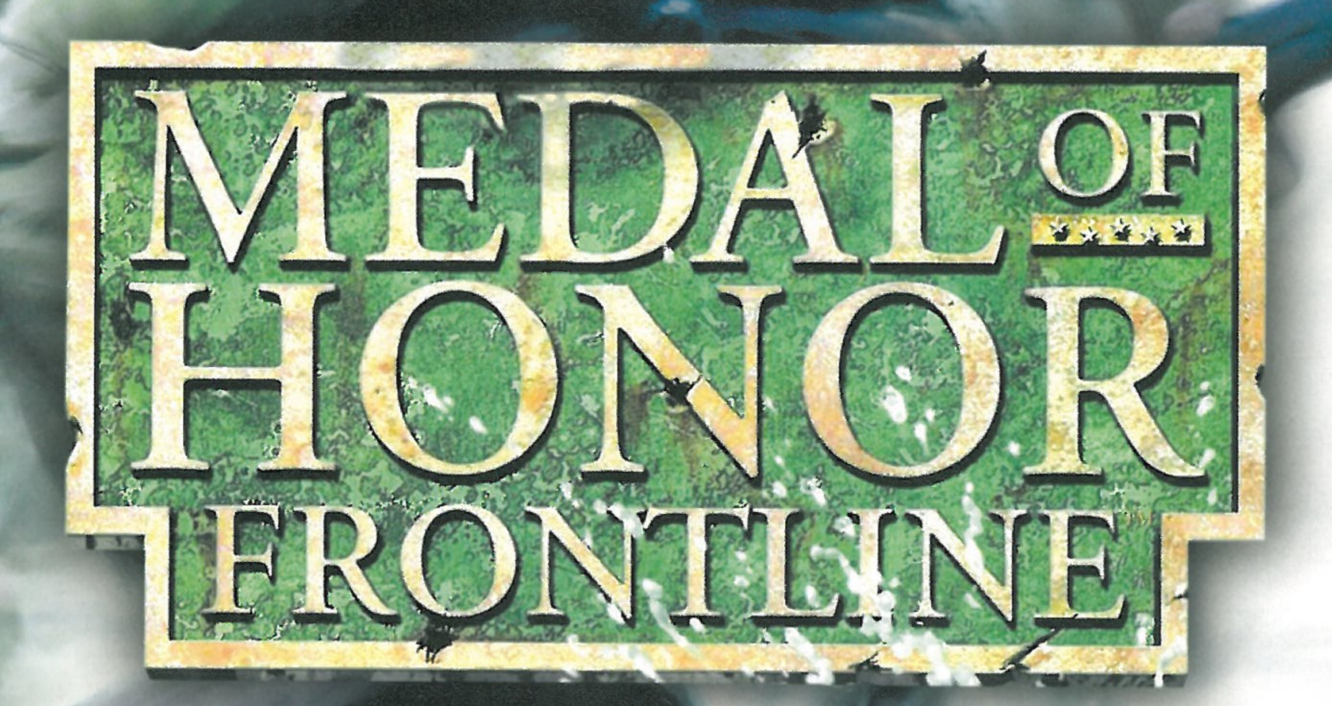
- **Desbloquearlo todo:**
Después del vídeo de introducción, pulsa:
L1, R1, L2, R2, Select, Select, ■.
Aparecerá un nuevo menú Extra desde el que podrás desbloquear todos los coches, las pistas y varias funciones más (como el modo 16/9).





Tercera parte (y final)

¿Estás listo para el asalto final? Si estás concentrado y no te fallan los nervios, la experiencia que has acumulado en los últimos meses te ayudará a volver sano y salvo a casa. Y eso es mucho después de haberte enfrentado a los más duros combates de la II Guerra Mundial. Ánimo valiente, a un veterano como tú no le puede temblar el pulso... aunque la batalla sea la más dura de toda esta maldita guerra.



Misión 15: Descarrilado







• INFÍLTRATE EN LAS VÍAS DEL TREN

Antes de lanzarme hacia delante por el camino principal, **me interné por el camino que había medio oculto en el lado derecho,** entre un árbol y un arbusto. En él me topé con un enemigo en la base de lo que parecía un **puesto elevado de vigilancia.** Acabé con él y subí las escaleras que llevaban a la estructura. Tras la puerta había tres alemanes junto a una letal MG. Para librarme de ellos, **lancé una granada mientras me ponía a cubierto.** Cuando el interior quedó limpio, **me puse a los mandos de la MG y liquidé a los pocos enemigos** que había abajo, en el camino principal **(1).**

Recogí la abundante **munición** que había en un rincón y luego regresé al sendero principal. Avancé unos metros, siempre ocultándome tras arbustos y árboles, hasta que vi un vagón. Me armé con la STG44 y me acerqué en sigilo a él. Allí había 5 ó 6 alemanes que puede pillar por sorpresa, aunque tuve que cubrirme las espaldas tras el vagón y realizar algunas salidas, lanzando incluso alguna granada. Cuando despejé por completo el camino, **entré en el vagón, recogí el obús** que allí había y el resto de la **munición** y continué adelante, siguiendo las indicaciones **(2),** hasta que vi la entrada a la instalaciones de Friedrichroda, en las que entré a través del portón principal.

• ENCUENTRA LAS CARGAS DE DEMOLICIÓN

Me armé de valor y con la STG44, porque sabía que me esperaba una auténtica pesadilla. Para empezar, me acerqué a los tres alemanes que había en el lado derecho de las instalaciones junto a la entrada, y me encargué de ellos lo antes posible **(3),** cogiendo además la **Gewehr** que había en el suelo tras los sacos. Me parapeté detrás de ellos y de la casa que tenía a la derecha alternativamente, para cubrirme de los enemigos que aparecían casi por todos lados. Me encargué de todos los que pude desde esa situación, usando siempre el rifle de francotirador, **centrándome especialmente en los que me disparaban desde ventanas, torretas y sitios elevados.** A pesar de que recibí un montón de impactos, fue un alivio comprobar que muchos de mis enemigos dejaban caer **cantimploras con medicina** al morir. Mi prioridad era mantenerme a cubierto tras una casa u obstáculo, porque sabía que lanzarme a tumba abierta era un suicidio. Sólo realizando las ya típicas salidas puede encargarme de la mayor parte de mis enemigos, que se contaban por decenas. **Cuando me aseguré de que todo estaba en calma, me introduje en el hangar** que había justo al lado de la entrada. Allí, encontré las **cargas de demolición** que buscaba **(4).**

• DESTRUYE EL DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE

Salí de ahí y me tomé mi tiempo hasta que me hice con toda la **munición y botiquines** que había desperdigados por todos los rincones. Junto a una enorme estructura circular en el suelo, con una vía en medio, encontré un pequeño **vehículo de color azul** que podría servirme. **Pero antes de montarme en él, debía alinear correctamente las vías (5).** Subí al edificio que había tan solo unos metros adelante, justo delante de la estructura circular: En el interior me encontré con más enemigos, aunque esta vez no me pusieron en muchas dificultades, pues eran pocos. Salí a la terraza y, armado con el rifle de precisión, acabé con todos los enemigos que tenía a la vista, que no eran pocos. Entré al interior del edificio de nuevo y vi **un panel de control con 3 palancas.** Accione la del medio y bajé para montar en el pequeño vehículo **(6).**

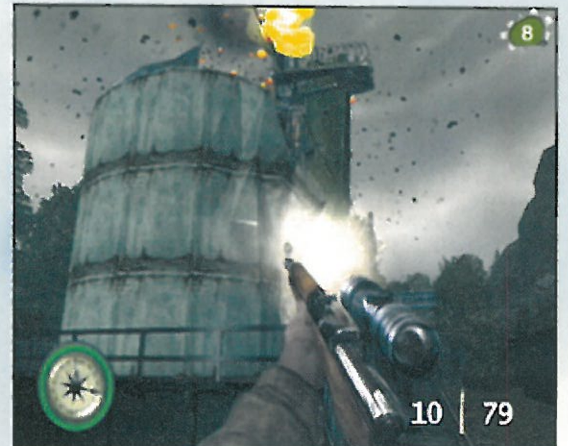
Éste **me transporto hasta una nueva zona de la estación, también plagada de alemanes.** Una vez fuera del vehículo, me encargué de todos ellos, Gewehr en mano, desde posiciones seguras, como detrás del artefacto que me había traído hasta aquí **(7).** Me costó unos minutos, pero por fin pude hacerme con toda la **munición y botiquines** que había por la zona. Entré en un pequeño edificio que había a la derecha de donde se había estrellado la vagoneta y encontré en él otros 4 ó 5 enemigos más. Tras acabar con ellos, recogí la **munición** que había en el vagón de este pequeño hangar y salí de nuevo al exterior.











Fui hacia el Norte y encontré un portón de madera cerrado a cal y canto. **Coloqué unas de las cargas de demolición en el lugar donde me indicaba la marca** y me retiré antes de que saltara por los aires. Acabé con los dos soldados que había tras ella y avancé unos metros hasta llegar a otras edificaciones.

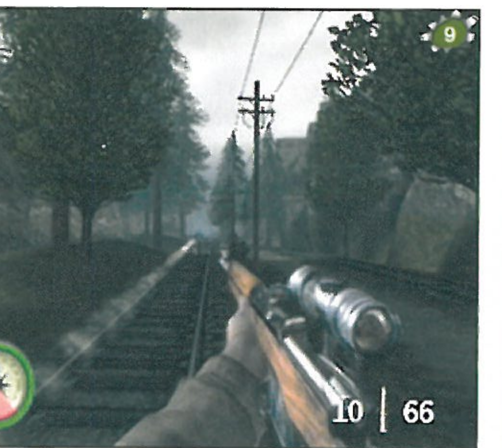
Pegado a la pared de la izquierda, me fui encargando con la Gewehr del grupo de alemanes desperdigados por los edificios cercanos, **especialmente el francotirador que había en una torreta, al fondo**. Cuando hube acabado con todos, recogí la **munición** que vi y caminé hasta que encontré dos pequeños **depósitos de combustible** a la izquierda. **Los volé usando las cargas** donde se me indicaba y luego avancé unos metros más. Allí, también a la izquierda, **había otro deposito, mayor y de color verdoso**. Usé la pertinente carga de demolición **(8)** y continué mi camino hasta que **encontré otra pequeña vagoneta que me transportase** hasta la siguiente parada.

• ENCUENTRA UN TRANSPORTE PARA IR A GOTHA

Por el camino me topé con varios alemanes armados con bazooka, pero decidí encargarme de ellos cuando el viajecito terminase.

Con los pies ya en el suelo de nuevo, di media vuelta para liquidar a esos 4 enemigos, algo que resultó muy fácil desde tan larga distancia. Regresé hasta donde se estrelló la vagoneta y **entré en un nuevo puesto de control alemán**. Me eché a la izquierda y me dejé ver, aunque sin enseñar demasiado. Cuando los más de 8 nazis que había en la zona empezaron a dispararme, di media vuelta, salí por donde había llegado y me interné en el camino boscoso. Me aposté detrás de un árbol y esperé a que 5 ó 6 de mis enemigos saliesen del control a buscarme. Armado con la Gewehr, no me costó mucho eliminarlos según iban saliendo por la puerta, incluido el que llevaba un letal Panzershreck **(9)**. Entré en el campamento y corrí hacia el búnker del lado izquierdo. Subí las escaleras de la pared y pude acceder a una **MG custodiada por otro alemán**. Lo eliminé y **usé la MG para acabar con la poca resistencia que quedaba (10)**.

Cuando recogí toda la **munición y botiquines** desperdigados, continúe hacia el norte, hasta que por fin encontré el medio de transporte que necesitaba.





→ Nuevas armas

En esta parte de tu misión, soldado, encontrarás nuevas armas con las que dar para el pelo a las huestes de Hiltler y su Tercer Reich. Aprovéchalas, dependes de ellas casi por completo.

• **Escopeta:** no la usarás en muchas misiones, lo que es una lástima porque es totalmente letal en las cortas distancias. Eso sí, olvida utilizarla para objetivos que estén a más de 15 metros, ya que pierde mucha efectividad.



• **STG44:** una ametralladora infalible casi siempre. No sólo tiene una potencia de fuego considerable, si no que su cadencia de fuego es lo bastante rápida como para encargarse de pequeños grupos de enemigos. Eso sí, cuidado con la munición.



• **BAR:** una de esas armas que desearás tener siempre a mano. Extremadamente potente y muy precisa, aunque algo lenta. Úsala contra grandes pelotones nazis.



Capítulo 6: EL NIDO DE HORTENS

Misión 16: Cortarles las alas

• ENCUENTRA EL ALIJO DE ARMAS

Empecé la misión en el **interior de un conducto de aire y armado sólo con la Walther P38** con una cantidad mínima de munición. Salí de ahí y eliminé al soldado que apareció a mi izquierda. **Bajé las escaleras hacia la zona inferior** y entré rápidamente por la puerta que tenía enfrente, tras el camión gris. Después de liquidar al tipo que allí había, accioné la palanca de la pared **(1)** y que **hizo que se abriera la compuerta del garaje.** Pasé por ella y, cubriéndome tras otro camión, eliminé sin problemas a otros dos enemigos. Salí por la siguiente puerta y accedí al lugar donde retenían parte de mi arsenal **(2)**, custodiado por dos guardianes que eliminé rápidamente.

• ENCUENTRA LA CÁMARA ESPÍA

Continué por la siguiente puerta y llegué a **una sala de literas con soldados durmiendo**. Aproveché para pillarlos por sorpresa y eliminarlos sin problemas **(3)**. Luego **abrí los baúles de la sala para encontrar munición y cantimploras. En el último, hallé la cámara espía.**

• ENCUENTRA LA SALA DE MUNICIÓN

Abrí entonces **la puerta que quedaba a mi derecha** y me topé con un nuevo alemán: el encargado de custodiar la munición que necesitaba. Tras encargarme de él, me hice con ella, incluida unas útiles **granadas**, y salí por donde había llegado.


1



2



3

• LOCALIZA LOS PLANOS DEL HO-IX

La puerta que había en uno de los extremos del barracón donde dormían los soldados estaba ahora abierta. Pasé por ella y me di de bruces con 5 ó 6 enemigos desperdigados por la enorme cocina y el comedor. Me aposté tras una columna y, usando la BAR y la Gewehr, me encargué de ellos **(4)**. **Atravesé la cocina hasta el otro extremo** y avancé por un corredor guardado por tres soldados. **Acabé llegando a una sala de control**, contigua a un túnel de viento en el que **unos científicos analizaban uno de los nuevos cazas de la Luftwaffe (5)**. Pulsé el botón de la mesa de mandos y **conseguí destruirlo junto a los científicos.** Atravesé las instalaciones hasta el otro lado y, al salir por la siguiente puerta, se me echaron encima 3 nazis. Acabé con ellos disparando a quemarropa con la BAR y caminé hasta un pasillo con la paredes blancas. Giré en cuanto pude a la derecha y seguí hasta el final, donde **vi un letrero en el que ponía "Ausgang"**. Tras la puerta que había a su izquierda, estaban los **planos del HO-IX** sobre una mesa y custodiados por un científico armado.

• FOTOGRAFÍA 5 PLANOS

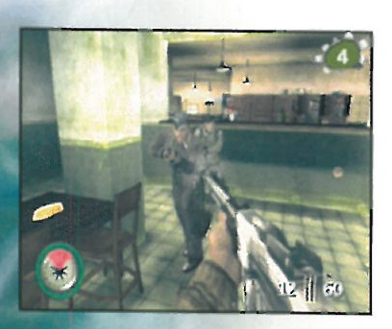
A mi espalda también encontré **uno de los 5 planos** que debía fotografiar **(6)**. Me separé un poco y le saqué una buena foto. Salí de nuevo al pasillo y una auténtica avalancha de soldados e ingenieros se me echaron encima. Acabé con ellos usando la BAR, algo que me costó más de un balazo, ya que eran bastantes. Afortunadamente, me quedaban los **2 botiquines que había visto en la habitación donde había encontrado los planos del caza (7)**. A medida que iba disparando, entraba en todas las puertas que había en los pasillos cercanos y **fotografiaba los planos que iba viendo en las paredes,** además de recoger toda la **munición y botiquines** que encontraba. No resultó nada difícil hallar los 5, pero sí el no caer ante la enorme cantidad de enemigos.

• BUSCA UN ACCESO A LA PLANTA DE FABRICACIÓN

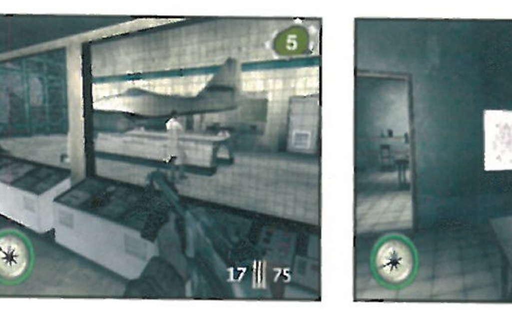
Cuando conseguí las instantáneas de los 5 planos y liquidar a todos mis enemigos, **seguí las indicaciones que me daban los carteles de la pared en los que ponía "Ausgang"**. Tras caminar unos pocos metros, llegué a la planta de fabricación, donde **me esperaba un auténtico batallón**.

• DESTRUYE EL MOTOR DE PRUEBA

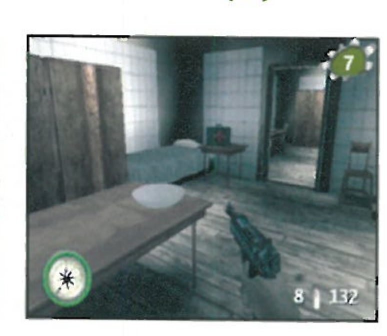
Armado con la Gewehr y tras el marco de la puerta, me tumbé y fui cazando uno a uno a los soldados y mecánicos que me estaban friendo desde todas partes. Cuando eliminé a los que estaban en la pasarela superior, como yo, me asomé por la barandilla para encargarme de los mecánicos que había junto a las cadenas de producción. Me llevó mi tiempo, aún **usando las bombonas de gas y bidones de combustible para que saltaran por los aires (8)**, pero ante todo estaba el permanecer bien a cubierto. Crucé esta estancia hasta la siguiente y eliminé a un nuevo enemigo. En la sala contigua encontré al fin el **motor del avión experimental**, sometido aún a pruebas **(9)**. Subí las escaleras que había a mi derecha y acabé con la poca resistencia que había. En la pared del fondo pude encontrar un **indicador de presión junto con la palanca** que la regulaba. La accioné hasta que llegó a la zona roja del indicador y retrocedí unos metros **(10)**.


4


5




6


7





Justo encima del motor, estaba el **panel de control que accionaba el motor**. Pulsando el botón que lo ponía en marcha conseguí destruirlo.

• SAL DE LA PLANTA

Abandoné esta estancia por el **boquete que había abierto el reactor** y llegué hasta un corredor literalmente infestado de soldados alemanes. **Usé mi bazooka para reducir su número (11)** y luego me lancé a por ellos a "saco" con la BAR.

Al fondo a la izquierda encontré unos **obuses** ocultos.

Continué por el pasillo hasta que encontré dos puertas abiertas a ambos lados. La de la derecha conducía a algo de **munición y un botiquín**, y la de la izquierda a la **zona de fundición**. Desde el nivel en el que estaba de esa asfixiante estancia, me pude encargar del buen montón de enemigos que me disparaban desde los niveles inferiores, siempre **usando el rifle de precisión (12)**.

Bajé por las diferentes escalerillas hasta el nivel inferior y crucé la sala hasta el otro extremo, parándome a menudo a liquidar, desde una posición segura (había muchos obstáculos tras los que esconderme), a los muchos soldados que aún seguían apareciendo. Por fin llegué hasta **la entrada a la mina por donde estaba seguro que podría escapar**. Eliminé a dos soldados más y subí por la rampa que había al fondo hasta ver una vagoneta.







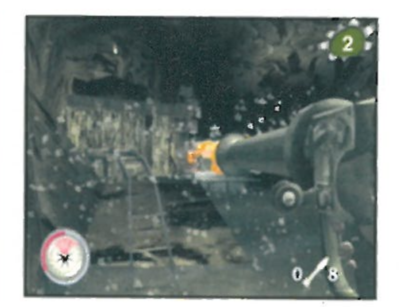
Misión 17: Mina enemiga

• LLEVA LA VAGONETA A LA BASE DE RADARES SECRETA

Me hice con la enorme cantidad de **munición** que había junto a la vía y me monté en la vagoneta que había a la derecha. Me esperaba un viajecito a toda velocidad por la mina, en la que me encontraría con un buen número de enemigos. Mis dos mejores opciones para eliminarlos era el bazooka y la BAR. Esta última me resultó especialmente útil para **disparar a los bidones de combustible** que había siempre junto a los soldados alemanes en la primera parte del viaje **(1)**. Tenía que hacer explotar todos los que pudiese, porque alcanzar a los propios alemanes en movimiento era realmente difícil.

Durante las segunda mitad, la cosa empeoró, ya que los bidones empezaron a escasear, por lo que decidí pasar al bazooka. **Tenía que ser muy rápido apuntando,** ya que no tenía mucho tiempo para disparar antes de que los nazis desapareciesen de mi radio de acción **(2)**. Además, **los disparos venían tanto de debajo como desde vías superiores**. Lo peor fue la escasez de botiquines, que me complicó mucho la escapada.





• Bazooka y Panzersheck: los dos lanzacohetes que podrás encontrar poseen una capacidad destructiva abrumadora. Lo malo, como puedes imaginar, es que son muy lentos recargando, lo que te puede dar algún disgusto, y que los obuses que utilizan por munición no abundan. Excepto en el sistema que usan para apuntar, apenas hay diferencias realmente importantes entre los dos.



• Pistola con silenciador: completamente necesaria para acabar con tus enemigos sin que salte la alarma en los momentos en los que tengas que ir de incógnito. Por lo demás, un arma con una potencia de fuego justita, como ocurre el resto de las pistolas.



• Walther P38: se trata de una pistola eficaz contra enemigos que avancen en solitario y que se encuentren a poca distancia, lo que reduce su efectividad. Dado el arsenal que tendrás a tu disposición, úsala sólo cuando andes escaso de munición para tus armas más potentes y devastadoras.



Misión 18: Bajo el radar





• ENCUENTRA LAS CARGAS DE DEMOLICIÓN

Me hice con la **abundante munición que había a mi alrededor y con el botiquín** que estaba bajo la vía por la que acababa de llegar. **Desde ahí divisé una MG** a lo lejos que no tardaría en abrir fuego. Me aposté tras una roca y disparé a los dos tipos que la controlaban. Cuando los liquidé, fui hasta ella, eliminando a un par de nazis, y encontré, delante y a la izquierda, **las cargas de demolición (1)**.

• DESACTIVA LAS DOS ESTACIONES DE RADAR

Agarré la ametralladora pesada y me dispuse a acribillar al grupo de nazis que aparecieron por la zona en la que empecé la misión. Luego di media vuelta y continué mi camino hasta ver la **primera estación radar, situada en un extremo de una enorme zona abierta**. Antes de volarla por los aires, me aposté junto a una de sus paredes e **inutilicé el puesto MG** que había el otro extremo, así como al guardia que estaba en una de las torretas de vigilancia y a un par de soldados que hacían guardia, todo con mi Gewehr. Tampoco olvidé **hacer explotar todos los bidones** que tenía a la vista, ya que me ayudaron a eliminar a los que se escondían tras camiones y demás obstáculos. Luego entré a la estación de radar, acabé con el operario y **coloqué una carga explosiva donde la señal roja**. Me retiré para que no me alcanzara la explosión **(2)** y **bajé por el agujero que se abrió en el suelo**.

Ya en la explanada, **corrí hasta la MG y la usé para quitarme de encima a los enemigos** que aparecían por todas partes. Cuando despejé la zona, subí por las escalerillas de la derecha. Seguí ascendiendo por la derecha, olvidando de momento el camino que se abría ante mi. Acabé con varios soldados, algunos armados con Panzershreck, y recogí toda la **munición y los botiquines** que había en el suelo **(3)**.

Regresé entonces al camino que vi antes, y seguí por él eliminando la escasa resistencia que había.

Cuando llegué a una **bifurcación, tomé el sendero de la derecha** y, unos metros más adelante, me vi frente a un grupo de 4 alemanes haciendo pruebas de tiro. Un obús de mi bazooka disparado a la zona central acabó con todos de un plumazo, y pude seguir avanzando por una serie de zanjas en el suelo, plagadas de enemigos, que no me costó eliminar con la BAR.

Divisé la **segunda estación de radar sobre un búnker equipado con una MG** en la derecha. Me aposté en un lugar seguro, tras alguna zona elevada del terreno, y eliminé a los soldados que, de uno en uno, iban tomando el control de la ametralladora según los liquidaba **(4)**. Luego, me di una vuelta por los alrededores y acabé con 2 ó 3 enemigos más, distribuidos por las distintas zanjas. **Avancé hacia la derecha y me di cuenta de que había otra MG** junto a la primera que había visto. Con el bazooka acabé con los soldados que la usaban y luego me ocupé del resto que estaban más cerca, en las zanjas.

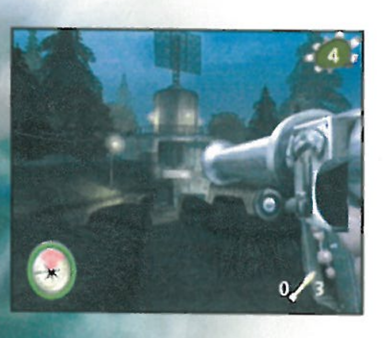
Seguí por el sendero de la derecha del búnker hasta la **entrada a los nidos de ametralladoras**, tras acabar con otros 2 alemanes. **Usé ambas MG para liquidar a los nazis** que aparecieron en ambos lados de las zanjas. Cuando me aseguré de que había acabado con todos, subí por unas escalerillas hasta la estación de radar. Antes de entrar, **usé mi bazooka contra una torre con una MG montada** que me estaba acribillando desde el sendero que quedaba a mi espalda **(5)**. Entré entonces al interior de la estación, acabé con el operario y coloqué la carga como siempre.

• TRANSMITE POR RADIO TU POSICIÓN A LOS ALIADOS

Bajé por el agujero que se había abierto en el suelo y salí a un nuevo sendero. Avancé y pronto me di cuenta de que estaba atestado de fuerzas enemigas. Además de los soldados a pie, también había otras **tres torretas con sus correspondientes ametralladoras** pesadas, por lo que tuve que avanzar agachado y pegado al límite izquierdo de la zanja. Cuando me libré de todos ellos, puede llegar a lo que parecía una **pista secreta de aterrizaje**. Acabé con los soldados que podía ver desde mi posición y entré en el edificio que tenía a mi izquierda. Allí hallé **la radio que necesitaba para mandar las coordenadas**, custodiada por un desprevenido operario **(6)**.

• ENCUENTRA LA ENTRADA AL HANGAR DEL HO-IX

Desde la ventana de esa habitación **aniquilé a los pocos soldados que quedaban** en la improvisada pista de aterrizaje **(7)** y luego salí de ella. Seguí avanzando hacia la derecha para entrar en el siguiente edificio. Acabé con dos soldados más fácilmente con la BAR y luego caminé hasta el fondo, donde hallé la **entrada secreta al hangar.**






Misión 19: Llevarse los aplausos



• ENCUENTRA Y ELIMINA A STURMGEIST

Estaba en mitad de una zona abierta y con dos MG a ambos lados. **Delante de mi había un batallón entero de enemigos**, por lo que tuve que lanzarme a por una de estas ametralladoras pesadas. Pero ni aún así daba abasto, y tuve que **disparar a todos los barriles** que veía, para despejar un poco la zona **(1)**. Para acabar con los que estaban más escondidos, no tuve más remedio que utilizar la Gewehr, pero siempre a cubierto tras los sacos de arena. Tras sudar sangre, me libré de todos ellos, y pude recoger las "toneladas" de **munición** que habían dejado al morir. Entré en el hangar que había a mi derecha y, nada más cruzar el marco de la puerta, me detuve en seco. Oí lo que sin duda era el silbar de una bomba aliada a punto de caer sobre mi. Efectivamente, **el techo se vino abajo con la explosión** y tuve que continuar por un pasillo que había a la izquierda. Llegué hasta un nuevo hangar, donde me esperaban varios enemigos más. Usé mi bonito bazooka para acabar con los que había al fondo y luego me encargué lentamente del resto. Continué por la puerta que había a la derecha y **me di de bruces con Sturmgeist y un pelotón entero de escolta**. Retrocedí hasta el hangar anterior y esperé a que varios de los soldados me siguiesen **(2)**. Tiré varias granadas de mano por la puerta y esperé a que acabasen con el grueso, para luego liquidar al resto sin problemas. Pasé al hangar donde me esperaba un alto mando nazi y **disparé a los barriles de combustible** que había junto a las paredes, para ayudarme a aniquilar al resto de su escolta. Cuando quedamos Sturmgeist y yo solos, me parapeté tras un montón de cajas y lancé las granadas que me quedaban **(3)**, aunque el bazooka también me vino muy bien. **El tipo se movía bastante, por lo que era difícil apuntarle**, aunque tampoco ofreció demasiadas complicaciones, ya que siempre tenía a mi querida Gewerh para rematar el trabajo lentamente.



• ROBA EL HO-IX

Con la zona completamente despejada, sólo me quedaba acercarme a la maravilla que tenía delante. **Subí las escaleras y efectué un despegué** justo cuando los aliados bombardeaban la zona **(4)**. Mi misión había concluido... al menos por ahora.





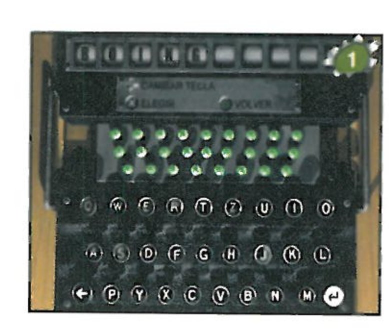




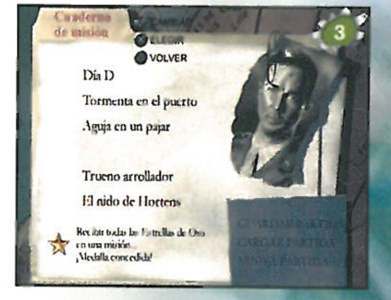
Trucos y extras ocultos

Los siguientes trucos se introducen tecleando las palabras apropiadas en la máquina de escribir. Las luces se pondrán verdes para confirmar el truco **(1)**. Tendrás que ir a la opción de bonus para activarlo.

- **Completar la misión actual con estrella de oro:** MONKEY.
- **Completar la misión anterior con estrella de oro:** TIMEWARP.
- **Abrir la misión 2:** ORANGUTAN
- **Abrir la misión 3:** BABOON.
- **Abrir la misión 4:** CHIMPNZEE.
- **Abrir la misión 5:** LEMUR.
- **Abrir la misión 6:** GORILLA.
- **Escudo anti-balas:** BULLETZAP. Todas las balas que te disparen serán ineficaces, pero cuidado con las explosiones de granadas y similares.
- **Enemigos muertos de un solo disparo:** WHATYOUGET.
- **Granadas de goma:** BOING.
- **Zoom de francotirador en todas las armas:** LONGSHOT.
- **Te matan con un solo disparo:** URTHEMAN.
- **Modo cabeza de Aquiles:** GLASSJAW. Sólo podrás acabar con los nazis con un tiro en la cabeza.
- **Enemigos invisibles (2):** WHERERU. Solo verás los cascos y las armas.
- **Tipos con sombreros:** HABRDASHR. Todos llevarán algo en la cabeza, una granada, un arma...
- **Making of de la FMV de la misión 1:** BACKSTAGEO.
- **Making of de la FMV de la misión 3:** BACKSTAGER.
- **Making of de la FMV de la misión 4:** BACKSTAGEF.
- **Making of de la secuencia FMV de la misión 5:** BACKSTAGES.
- **Desbloquear la sección "Extras" en la galería:** DAWOIKS.'
- **Modo torpedo de protones:** TPDOMOHTON. Este truco hará que todas las balas del juego parezcan torpedos de protones como los de Star Trek. Además, todas las explosiones serán moradas
- **Invencible:** Pausa el juego y pulsa: **■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2.** Volverás automáticamente al juego.
- **Munición infinita:** Pausa el juego y pulsa: **●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select.**
- **Películas e insignias:** Para ir desbloqueando las distintas mini-películas, debes obtener las distintas medallas de cada uno de los capítulos **(3)**. Para ello, consigue las Estrellas de Oro en todas las misiones que los componen, acabando con al menos el 95% de los enemigos y terminando con un mínimo del 75% de la barra de salud. La condecoración EALA Medal of Valor se te entregará cuando consigas todas las Estrellas de Oro.







COMMANDOS 2



Época: 2ª Guerra Mundial --Stop-- Lugar: territorio enemigo --Stop-- Aliados en la zona: ocho comandos de élite expertos en misiones de infiltración y ataque --Stop-- Información de utilidad: Sigue leyendo... --Stop--




INTRODUCCIÓN

Vas a tener la oportunidad de salvar al mundo de la amenaza nazi dirigiendo la Fuerza de Comandos, un grupo de hombres preparados para realizar misiones de infiltración, y cuya actuación cambiará el curso de la guerra. Te contamos paso a paso cómo cumplir las 10 misiones principales y las 10 de Bonus en el modo de dificultad Normal (el más equilibrado), cumpliendo todos los objetivos y consiguiendo los trozos de fotografía que dan acceso a las misiones de Bonus... *Commandos 2* va a dejar de tener secretos para ti...

LOS COMANDOS


1


2


3


4

1. Jack O,Hara, el Boina Verde: **Es el más resistente a los ataques enemigos y el que mejor maneja las armas de fuego**. Es ideal para las emboscadas y los enfrentamientos directos, pero también es un maestro del sigilo, capaz de deslizarse hasta la espalda de sus enemigos y eliminarlos con el cuchillo, que maneja con una velocidad asombrosa. Además, es muy rápido, puede trepar por postes y deslizarse por los cables. Otras de sus habilidades son enterrarse en el suelo, utilizar el señuelo de radio para atraer a sus enemigos, levantar objetos pesados y saltar por barandillas y ventanas. El comando perfecto.

2. James Blackwood, el Buzo: El segundo mejor comando en enfrentamiento directo con el enemigo, por su buen balance entre resistencia y puntería. Además, **es un experto lanchero y el indicado para las misiones submarinas,** ya que sólo él puede usar el equipo de buceo, utilizar el arpón y desactivar minas acuáticas. Su lanzamiento de cuchillo le permite eliminar desde lejos y sin ruido a los enemigos, lo que le convierte en una maestro de la infiltración, y su gancho permite trepar hasta lugares inaccesibles.

3. Thomas Hancock, el Artificiero A pesar de ser el más lento de nuestro comandos, y uno de los menos resistentes en el combate directo, Thomas es el rey de la destrucción masiva. No en vano **sólo él puede manejar granadas, minas y bombas o bazocas,** de manera que es el idóneo para destruir muchos de los objetivos, para eliminar a grandes grupos de enemigos y a los blindados. Además, siempre que veas un cañón, Thomas es el indicado para manejarlo, y **es el único que puede detectar las minas enemigas.** Imprescindible en todas las misiones en las que participa.

4. Sir Francis T. Woolridge, el Francotirador silencioso Cualquier misión en la que intervenga Francis es más fácil. Con su rifle de francotirador, **es capaz de limpiar zonas de enemigos desde gran distancia y sin ser detectado**, sobre todo cuando dispara desde la ventana de un edificio. Además, puede usar la mira telescópica de su rifle para mirar dentro las ventanas de los edificios, y de subirse a los postes y disparar desde lo alto. **Maneja mejor que nadie cualquier arma de fuego**, y aunque no es muy resistente en el enfrentamiento directo, es letal en las emboscadas.

5. Samuel Brooklin, el Conductor. El chico para todo. Si bien no destaca tanto como el Boina Verde o el Buzo en el enfrentamiento directo, es el tercero en el que debemos pensar en esos casos. Además, **conduce como nadie cualquier vehículo de tierra,** y posee algunas habilidades únicas. Sólo el puede manejar cócteles molotov, menos letales que las granadas del Artificiero, pero más seguros en las refriegas en las que están metidos sus compañeros. También **es el único capaz de poner trampas en el camino de sus enemigos.**

6. Paul Toledo, el Ratero. El gran arma de Paul es su velocidad. Es con una enorme diferencia **el más rápido de sus compañeros, y el ideal para realizar acciones relámpago** mientras otros comandos crean distracciones. **Sólo él puede trepar muros con las manos desnudas e introducirse en los edificios por las ventanas,** habilidades que, combinadas con su facilidad para subir por los postes y desplazarse por el tendido eléctrico, le permiten alcanzar lugares a los que ningún otro comando tiene acceso. Además, a partir de la cuarta misión puede usar a un pequeño ratón para distraer a sus enemigos, y también es »


5


6


7

» capaz de robar a los soldados enemigos sin ser detectado. Su máxima es infiltrarse, actuar y desaparecer sin ser visto, pero no es recomendable en el combate directo.

7. Natasha Nikochevski, la letal Seductora

Esta agente infiltrada es el apoyo perfecto en algunas misiones, ya que no solo puede pasar desapercibida en las bases enemigas, sino que es capaz de distraer a los soldados con su simple presencia y dejar el camino libre para que actúen sus compañeros. Aunque es capaz de manejar cualquier arma de fuego, su escasa resistencia no lo hace recomendable. Pero guarda una sorpresa especial: es una maestra del rifle de francotirador, lo que la convierte en un comando letal.

8. Rene Duchamp, el Espía

Su perfecto dominio de la lengua y las costumbres de los alemanes le hacen capaz de infiltrarse entre sus enemigos siempre que consiga el uniforme de oficial. Así vestido, es incluso capaz de aleccionar a los soldados nazis, distrayéndolos para que actúen otros comandos. **Equipado con una jeringuilla y dosis de veneno**, es la misma encarnación de la muerte silenciosa. Infiltrado en las instalaciones alemanas podrá saquear armarios y almacenes, y conseguir todo tipo de equipo para sus compañeros.

9. El perro Whiskey

Aunque este chucho no tiene autonomía de movimiento propia, **es capaz de separarse unos metros del comando que lo maneja y**


8


9

ladrar para distraer a los alemanes. Además, **si otro comando lo llama con un silbato de ultrasonidos, podrá atravesar cualquier distancia e intercambiar objetos** entre nuestros hombres.

10. Los Aliados...

En casi todas las misiones de comandos vamos a poder manejar a personajes ajenos al grupo. Suelen ser **soldados o personalidades que debemos rescatar** y que podremos controlar nada más contactemos. Casi nunca tienen habilidades de combate... excepto los grupos de soldados aliados, a los que podremos apostar en el lugar que deseemos para hacer frente a las hordas nazis.

CÓMO SEGUIR LA GUÍA

En esta guía no explicamos cómo se realizan las acciones básicas de los personajes. Para eso está el completo tutorial del juego, en el que se detalla el interfaz de control y todas y cada una de las acciones posibles con cada personaje. Te recomendamos que lo juegues entero antes de ponerte con las misiones de Campos de Entrenamiento. Además, para no perderte, aquí tienes unos cuantos consejos básicos a seguir:

- **Recoge siempre el armamento de los enemigos caídos.** Aunque en la guía no te digamos "recoge la munición" cada vez que eliminas a un soldado, es una condición muy importante para progresar en el juego. Lo mismo vale para los objetos que lanzamos, como los paquetes de tabaco y, sobre todo, el cuchillo del Buzo. Tampoco especificamos casi nunca los momentos en los que debes distribuir el equipo que vas consiguiendo entre tus comandos, por ser cuestión de pura lógica: por ejemplo, si el Boina Verde consigue granadas, es obvio que debe dárselas al Artificiero la próxima vez que se vean.
- **Cada vez que dejes de manejar un comando para controlar a otro, procura que quede en un sitio oculto,** si es posible en una zona interior. Así no nos llevaremos la desagradable sorpresa de que resulta descubierto mientras estamos haciendo otra cosa, o cuando las actuaciones de sus compañeros hagan saltar la alarma.
- **En la medida de lo posible, oculta los cuerpos de los soldados que elimines (tras registrarlos).** Puedes lanzarlos al agua, ocultarlos entre la vegetación o en algún interior... Piensa que en las infiltraciones sigilosas los cadáveres a la vista pueden hacer variar el comportamiento de otros soldados y estropear tus estrategias.
- **Salva tras cada punto. *Comandos 2* es difícil y largo, y es la mejor forma de avanzar.** Eso sí, una vez completadas las misiones, será un placer volver a las partidas grabadas e intentar resolver de otra manera las situaciones.
- **Si te decides a emplear la violencia, siempre es mejor la técnica de la emboscada.** Cuando realices una, es conveniente que tengas un "hombre libre" bajo tu control, que pueda resolver la situación si las cosas no salen como planeas. Este puede ser el Artificiero o el Conductor, que con sus explosivos pueden resolver muchos problemas. Ten en cuenta, además, que usar armas de fuego siempre es más seguro en los interiores.
- **¡Recolecta botiquines! Aunque cuanto menos los necesites significará que mejor entiendes la filosofía del juego.** Es una locura que los comandos que se lanzan al combate directo no los lleven. Recuerda que, incluso aunque uno de tus hombres haya caído, puedes acceder a su inventario, usar sus botiquines y utilizar a otro comando para que lo cure.
- **Y, para acabar, el consejo más evidente pero que no podemos dejar pasar:** antes de actuar, utiliza siempre el stick derecho para estudiar los escenarios y las pautas de movimiento de los soldados y vigilantes. Piensa cuál va a ser tu curso de acción y desarróllalo a la velocidad del rayo... siempre intentando ser lo más discreto posible para asegurar el éxito de la misión.



CAMPOS DE ENTRENAMIENTO



CAMPO DE ENTRENAMIENTO 1

Objetivos: Neutralizar a todos los enemigos.

1. Cuando el soldado que hay junto a los matorrales queda solo, el **Artillero** le noquea, le ata y le oculta tras los arbustos. Le quita el **fusil** y el **tabaco**.

2. Lanza el **paquete de cigarrillos** y, cuando el soldado que pasea por la zona se acerque a recogerlo, golpea, átale y oculta después el cuerpo para no dejar ninguna huella.

3. Ahora deja K.O. y ata al soldado que trabaja en la alambrada. Tras los arbustos de la derecha hay otro soldado, usa el mismo sistema.

4. El **Ratero** trepa por el poste y avanza colgado del tendido eléctrico. Cuando llegue al segundo poste desciende y arrástrate hasta la espalda del soldado. Coge de la **caja** las **tenazas** y las **granadas**.

5. Vuelve sobre tus pasos (siempre agachado), trepando por el poste, hasta la posición del **Artillero**, al que das las tenazas y las granadas.

6. El Artillero se arrastra hasta la **alambrada** y la corta con las tenazas. Con el **detector** descubre y desactiva las primeras **minas** escondidas. Hay otro puñado de minas que puede desactivar, o evitarlas caminando apartado de la alambrada.

7. Arrástrate hasta el puesto avanzado, colócate a la espalda del soldado, golpéale y átale.

8. Ve a la izquierda de la caseta, allí hay una caja con **botiquines.** No te acerques a la alambrada, porque hay una mina. Sitúate a la derecha de la caseta y lanza una granada al grupo de soldados. La explosión los aniquila. ¡El campamento está bajo tu control!









CAMPO DE ENTRENAMIENTO 2

Objetivos: Primera Parte:
Rescata a los soldados aliados, para lo que tienes que:
a. Obtener la llave de la casa.
b. Contactar con los soldados aliados.
c. Llamar por radio a tu cuartel general.

1. El **Boina Verde** se arrastra hasta la espalda del soldado más cercano, y le elimina con el cuchillo justo cuando el soldado pegado al muro no mire. A toda velocidad, recoge el cuerpo y lo oculta. Se hace con el **fusil** del cadáver y se pone su **uniforme**.

2. Ve por la parte inferior de pantalla hasta la trinchera donde un soldado está apostado y colócate tras él. El soldado **del muro** no puede verte en esa posición, pero el oficial de más a la izquierda sí. Cuando éste no mire, usa el cuchillo con el más cercano y oculta su cuerpo tras la trinchera.

3. Cuando el soldado del muro mira en dirección al oficial, corre hacia su espalda y usa el cuchillo. Esto llamará la atención del oficial y la de otro soldado. Usa el fusil para eliminarlos.

4. Agáchate y espera hasta que el soldado que sube y baja las escaleras esté quieto para eliminarle. Luego haz lo mismo con el que está más arriba. Baja, coge la **llave** del cuerpo del oficial y registra los cadáveres para conseguir **balas** para el fusil.

5. Sube las escaleras y arrástrate pegado a la pared, hasta que veas un poste desde el que dos nazis disparan. Cuando uno se vaya, elimina al otro con el cuchillo. Utiliza el rifle para acabar con los dos soldados que encontrará enfrente.

6. Arrástrate con cuidado hacia la casa. Cuando veas al primer soldado apostado al lado de la misma, espera a que llegue otro que se colocará junto a él y elimínalos con el fusil.

7. Pasa por la parte trasera de la casa y da cuenta de los cinco soldados apostados al otro lado, utilizando el sigilo y el cuchillo.

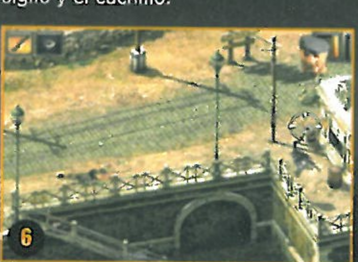
8. El **Conductor** y el **Artillero** pasan por la parte trasera de la casa y llegan hasta la caja cercana al Boina Verde. En esta **caja,** hay **cócteles molotov** y **granadas** que el **Conductor** y el **Artillero** lanzan por las ventanas al interior de la casa. Ya no queda ni un sólo soldado enemigo.

El Boina Verde entrega las llaves de la cabaña al Artillero, que entra y coge las **minas anti-tanque** y la **bomba con detonador,** y llama después por radio a los aliados. »













→ **Objetivos: Segunda Parte:**
Resistir la ofensiva enemiga. Destruir el tanque nazi.

» **1.** Cuando lances la invasión, los alemanes llegarán por la parte del camino más alejada de la cabaña. El **Artillero** debe **colocar las dos minas** anti-tanque en ese punto.
2. Los Soldados aliados se colocan en posiciones cercanas a la cabaña. Por ejemplo, dos tumbados cerca de los árboles, otro en la ventana de la casa que mira al camino, y los demás cubiertos por los restos más atrasados del muro. El último se coloca en la ventana de la casa que da al mismo lado que la puerta.
3. Los alemanes son aniquilados según se acercan, mientras tus comandos esperan tranquilamente tras la cabaña. Ten paciencia y espera a que los soldados alemanes se dirijan hacia sus posiciones. Si algún nazi no ataca, utiliza al **Boina Verde** como señuelo y atráele hasta tus soldados.


2


3

Con los nazis muertos, aparece el tanque, que queda reducido a cenizas al pisar la mina colocada en el camino. El entrenamiento ha finalizado.



MISIÓN 1
LA NOCHE DE LOS LOBOS

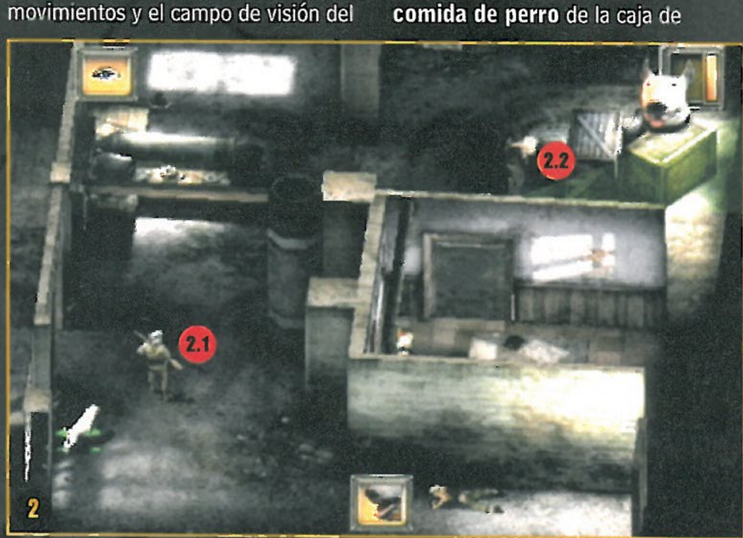


→ **Objetivos:**
Contacta con el aliado infiltrado. Roba la llave al asistente del general. Roba la máquina Enigma de la caja fuerte del general. Contacta por radio con los aliados. El Ratero debe ocultarse bajo una cama.
Objetivos secundarios: **Roba el salvoconducto.**

1. Conduce la lancha en dirección al muelle evitando las minas, y desembarca en las **escaleras (A)**. Entra en la caseta por la **puerta (B)**. Antes de morir, el infiltrado te entrega un **mensaje encriptado** y el **silbato**, que sirve para controlar al nuevo miembro de tu equipo: el **perro Whiskey**. Guarda a Whiskey en la mochila del **Ratero**.
2. Entra en el edificio **(C)** y pégate a la pared. Al otro lado de la esquina vigila un soldado **(2.1)**. **Natasha, infiltrada** como secretaria del Tercer Reich, está en la habitación de al lado. Antes de actuar, el **Ratero** estudia los movimientos y el campo de visión del trabajador del almacén **(2.2)**. Whiskey se sitúa a la izquierda de **(2.1)**. Justo cuando (2.2) se para delante de las cajas, el perro ladra y el Ratero se dirige a toda velocidad a la puerta de la habitación de Natasha, entrando y cerrando la puerta. En el armario hay un **botiquín** y **uno de los pedazos de foto (BONUS)**. Natasha indica al Ratero que **hay que robar las llaves de la caseta** del general al asistente del mismo.
3. El Ratero se agacha tras la mesa. **Natasha** sale de la habitación, cierra la puerta tras ella, y recoge las **píldoras venenosas** del armario y la **comida de perro** de la caja de madera. Después, llama la atención del soldado utilizando sus dotes de seducción. El **Ratero** espera a que el trabajador se pare de nuevo junto a las cajas para salir, pasar a espaldas suyas y llamar con el **silbato** a Whiskey antes de salir al exterior.
4. Una vez fuera, el Ratero trepa por la fachada del edificio hasta el tejado. Se arrastra avanzando hasta las **escaleras** que dan al suelo evitando a los soldados del tejado. Una vez abajo, se agacha y espera.
5. Natasha se dirige a la pequeña **sala con dos interruptores** dentro de **(C)**, y desactiva las rejas eléctricas de la base. Después, sale del edificio por la misma puerta por la que salió antes el Ratero.
6. Atraviesa la base, evitando ser vista por el **oficial de las SS.** Entra en los **barracones (I)** y registra los armarios en la habitación de las literas. Encuentra **dos trozos de foto (BONUS)** y unas **tenazas**.
7. Ve a la **cantina (E)**. Coge **otro trozo de foto (BONUS)** de un armario. **Vierte en la caja de botellas una dosis de píldoras**. Espera a que uno de soldados se


1


3

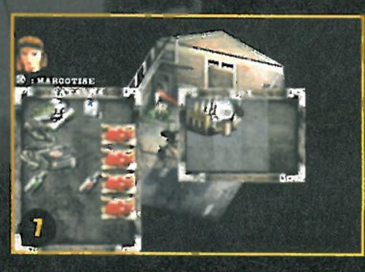


2


4


5


6


7









levante a por una botella. Al momento, caerán inconscientes. Registra al asistente y quítale las **llaves** del despacho del general.

8. Sal de la cantina y entra en las **duchas (F)**. En un armario hay **otro pedazo de foto (BONUS)**. Ve a la zona más al este de la **verja (G)**. Cuando el soldado que vigila cerca de la puerta no mire, corta la verja con las tenazas. Muy cerca hay un perro. **Envenena un trozo de comida para perros**, dáselo a comer y caerá dormido al momento.

9. El **Ratero** corre hasta Natasha, que le da las llaves del asistente, y pasa la verja por el **agujero (G)**. Pasando entre los dos edificios de barracones, queda justo enfrente el **despacho del general (H)**. Espera a que el guardia que pasea con la linterna se aleje, va hasta la izquierda de la puerta del despacho y se esconde entre la pared y el despacho.

10. Con **Natasha, entra en los otros barracones (I), y llama por teléfono al general**, que sale de su despacho. Natasha se va antes de que el general llegue para que no se descubra el engaño, y se sitúa cerca, por ejemplo, tras la verja.

11. El **Ratero** entra en la caseta del vigilante, golpea al soldado y **roba la máquina Enigma y el salvoconducto** de la caja fuerte. Sal, vuelve a ocultarte a la izquierda, y espera a que el general vuelva y dejen de buscarte.

12. Evitando a un par de guardias, avanza hacia los **escombros (J)** y escóndete allí. Estás cerca de la muralla que da a la **cabina de radio (K)**. Natasha seduce al soldado.

13. El **Ratero** abre la puerta de la muralla y se agacha, pues junto a la puerta de la cabina hay otro soldado. Arrástrate hasta la **puerta (K)**, evita el campo de visión del soldado, entra en la cabina y el Ratero contactará con los suyos para darles el mensaje.

14. Para salir, arrástrate y ve a los **barracones (D)**. Mira por una de las ventanas laterales y verás una habitación con una litera. Cuando el guardia se aleje, entra por la ventana, cierra la puerta y ocúltate bajo la litera.



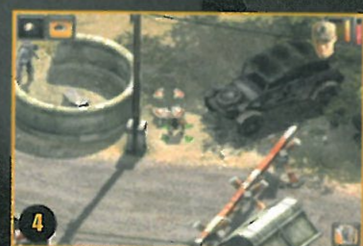
Leyenda:
A: Escaleras para desembarcar. B: Puerta de entrada al edifico del infiltrado. C: Silo de misiles donde está Natasha. D: Barracones en los que se ocultará el Ratero. E: Cantina donde come el asistente. F: Duchas G: Lugar en el que Natasha cortará la verja. H: Despacho del General. I: Barracones con teléfono. J: Escombros donde se ocultará el Ratero. K: Edificio de radio.

LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
1 en el armario del despacho de Natasha (C).
2 en los armarios de los barracones (D).
1 en la cantina (E).
1 en las duchas (F).

MISION BONUS 1

→ Objetivos:
Neutraliza al grupo de soldados. Consigue el detector de metales. Desactivas las minas. Escapa usando el vehículo enemigo.
Objetivos secundarios: **Neutraliza a la patrulla enemiga.**





1. El **Artillero** noquea al soldado junto a los arbustos cuando está solo, le ata y le oculta. Coge el **fusil** y el **tabaco**. Lanza el tabaco y, cuando acude el otro soldado, hace lo mismo.

2. Repta hasta tener a tiro al soldado de la caseta. Dispara y cuando el otro soldado acuda, elimínale también.

3. El **Ratero** trepa por el poste, avanza y baja en el segundo poste. Abre la **caja** junto al coche y coge el **detector de metales** y las **tenazas**. Vuelve a la posición del **Artillero** y le da las tenazas y el detector.

4. El **Artillero** corta la verja y desactiva las minas cercanas. Sin ser visto, reduce al soldado del puesto.

5. El **Ratero** cruza las alambradas por el hueco, avanza y abre la **caja** del puesto avanzado. El **Artillero** coge la **bomba de tiempo** y las **granadas**, avanza reptando hasta los soldados y usa una **granada**. El **Ratero** y el **Artillero** suben al coche y se van.



MISIÓN 2
DANS BOOTS, ASESINOS SILENCIOSOS

Objetivos:
Desactivas las minas submarinas. Encuentra la llave de la prisión. Rescata a los marinos aliados. Llama al Boina Verde con la radio enemiga. Abre la puerta del hangar. Consigue los códigos Enigma. Rescata al Capitán.
Objetivos secundarios: Destruye el silo de torpedos. Destruye las defensas tierra-aire. Destruye los tanques de fuel.

1. El **Buzo** se pone el **traje de buceo**, salta al agua y **desactiva las seis minas**. Se dirige hacia la **hondonada (A)**, emerge y elimina con un lanzamiento de cuchillo al soldado cercano. Recoge el **cuchillo**, oculta el cuerpo tras los arbustos y le quita el **uniforme**.

2. El **Artificiero** lleva la **lancha** hasta **(A)**, y desembarca junto al Espía. El Artificiero corta la **alambrada**, usa el **detector** y **desactiva las minas** hasta llegar al siguiente tramo de alambrada, con cuidado de no ser detectado por el soldado del tejado. Aunque no desactive todas las minas, **recoge al menos dos**. Sin ser detectado, **corta el segundo tramo de alambrada**, lo cruza y se oculta tras los árboles cercanos.

3. Avanza con el **Buzo** y ocúltate en **(B)**. Escondido tras la esquina, **usa el paquete de tabaco** para atraer al oficial, usa el cuchillo y oculta después el cuerpo tras la esquina. Ahora, el **Espía** debe avanzar hacia **(B)** con mucho cuidado de no ser visto por el soldado del tejado ni el que patrulla, y **coger a continuación el uniforme del oficial**.

4. Nada más volverse el soldado que patrulla **(4.1)**, el **Artificiero** corre y golpea al soldado que repara el camión **(4.2)**. Inmediatamente después, el **Buzo** elimina por la espalda a **(4.1)** con el cuchillo. El **Artificiero** ata a **(4.2)**. Lleva todos los cuerpos tras los árboles cercanos, y el Artificiero coge el **uniforme** de uno de los soldados.

5. Entretanto, **el Ratero le da el salvoconducto al perro Whiskey** y abre la puerta de la habitación. El **Espía** se pone el uniforme del oficial, **toca el silbato** y espera a que Whiskey acuda hasta su posición para recoger el salvoconducto.

6. El **Espía** entra en la base, va a las **duchas (C)** y de sus armarios coge **una parte de la foto (BONUS)**, **dosis para la jeringuilla** y **píldoras**. Su próximo destino es el **edificio del general (D)**. Entra y coge del armario de la antesala del despacho **una pieza de la foto (BONUS)**.

7. Ve a los **barracones (E)** y entra en la habitación en la que Natasha usó el teléfono. En el armario hay **más dosis** y la **bomba con detonador**. Sal por la misma puerta y encamínate hacia...

8. ...el **búnker (F)**. Entra con precaución en la habitación izquierda, donde hay un cabo y un oficial sentados frente a un escritorio, y cierra la puerta. **Usa el testigo de vista** para no entrar en el campo de visión de los soldados, atonta al oficial con una dosis de la inyección, y después atonta también al cabo. Con los dos mareados, administrales dos dosis más a cada uno para acabar con ellos. Recoge del escritorio las **granadas**, la **parte de la foto (BONUS)** y la **bomba de tiempo**.

9. El **Espía** sale del búnker, **llama a Whiskey y le carga con el material explosivo** (dos bombas de tiempo, una con detonador). **El Artificiero llama al perro**, coge el material y acomoda a Whiskey en su espalda.

10. Ve a la **estación de radio (G)** y avisa al Boina Verde. Coge **material explosivo** de la caja de la habitación cercana. Ve a la **torreta (H)** y coge un **trozo de fotografía (BONUS)**. Sal al exterior y únete a los demás.

11. Haz que el **Boina Verde** aterrice cerca del grupo y coge el **uniforme** de uno de los soldados caídos. **Todos se ponen los uniformes alemanes**. El **Espía** entra en la **cabina del camión**, y el resto del grupo detrás.

12. **Conduce a la entrada de la base (I)**, y ponte frente a la puerta. Tras comprobar los papeles pasarás.

13. El camión sitúa su parte trasera entre los **barracones (E) y (J)**. Sin que el soldado que patrulla por detrás te vea, haz que el **Ratero** salga por la ventana y se introduzca en el camión.

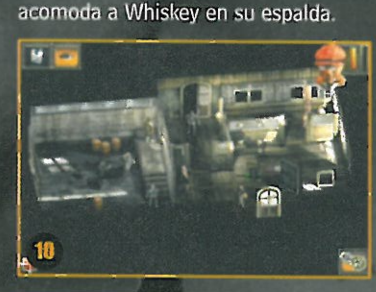


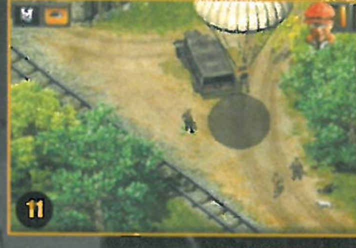


















Leyenda:
A: Playa de desembarco. B: Esquina para ocultarse. C: Duchas. D: Cantina. E: Barracones. F: Búnker. G: Estación de Radio. H: Torreta. I: Puerta de entrada para el camión. J: Barracones donde se oculta el Ladrón. K: Lugar de estacionamiento junto al silo. L: Parapeto en el tejado. M: Entrada principal del silo. N: Depósitos de Fuel. O: Cañón antiaéreo. P: Cañón antiaéreo. Q: Lugar de estacionamiento del camión. R: Cañón antiaéreo. S: Lugar de estacionamiento del camión. T: Escaleras. U: Camino al nivel del suelo. V: Zona con guardias. W: Zona con trabajadores. X: Muelle. Y: Prisión con los marinos. Z: Edificio del Capitán.
LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA: 1 en la oficina del general (D) 1 en las duchas (C) 2 en los barracones E 1 en el búnker (F) 1 en la torreta (H) 2 en el submarino. 2 en el edificio (Z) del silo de submarinos. 1 en la oficina del silo de torpedos (D).

14. Aparca en las escaleras del silo de submarinos (K), con la parte trasera pegada a las mismas. El **Espía** baja y da un trozo de **carne envenenada con píldoras** a los perros y espera junto al camión.

15. El **Boina Verde** baja del camión y sube por las escaleras. Elimina con el cuchillo al soldado que está de espaldas. Con la misma técnica, elimina al soldado a su izquierda y avanza arrastrándose hasta las escalerillas que tiene delante.

16. Sube las escalerillas cuando el soldado **(16.1)** no mire y elimínalo con el cuchillo. Deja el cuerpo cerca del **bloque (L)**. Elimina a **(16.2)** cuando el carcelero no mire y **ocúltate tras (L)**. Cuando el carcelero vea el cuerpo y se acerque, usa el cuchillo y quítale las **llaves**. Baja a rastras por las escaleras y dale las llaves al **Espía**. Éste entra primero en el camión y el Boina Verde le sigue.

17. El **camión** aparca pegado a la **puerta (M)**, perpendicular al silo. El **Buzo** y el **Boina Verde** bajan, entran y **se ocultan cerca de las escaleras (T)**. El **Espía** entra en el silo.

18. El **Boina Verde** repta por el camino al **nivel del suelo (U)** y elimina al soldado **(18.1)**. Vuelve sobre sus pasos, sube por las escaleras y elimina al soldado que le da la espalda. Avanza reptando, espera a que el soldado **(18.2)** le de la espalda y lo elimina. Desanda el camino y se oculta bajo las escaleras.

19. El **Espía** se dirige hacia la **zona (V)**, donde charlan dos soldados. **El Espía distrae a uno** y el **Buzo elimina a otro**, lanzando su cuchillo. Repite la jugada con **el primero**. Coge sus **ametralladoras** y lleva los cuerpos hasta la esquina cercana.

20. Sin que te vea el soldado de la **zona baja del silo (W)**, elimina al de la barandilla y retira el cuerpo.

21. Ahora el **Espía** atraviesa el silo hasta el **edificio (Z)**. A la derecha hay una escalera. Sube por ella y **distrae al soldado** que hay en la barandilla.

22. El **Buzo** baja por la escalerilla a la **zona baja del silo (W)**, sin ser visto por el soldado que trabaja en ella, y eliminándole con el cuchillo. Oculta su cuerpo cerca de la escalerilla.

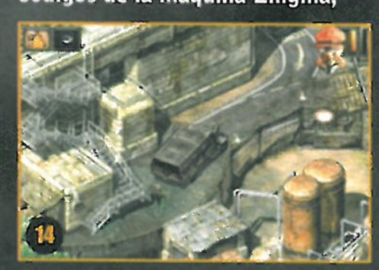
23. Delante hay otro soldado de espaldas. **Sin ser detectado por el soldado de la zona (X)**, el **Buzo** elimina al trabajador con el cuchillo y oculta su cuerpo bajo la escalerilla. Sube y se oculta junto al **Boina Verde**, al que da una ametralladoras.

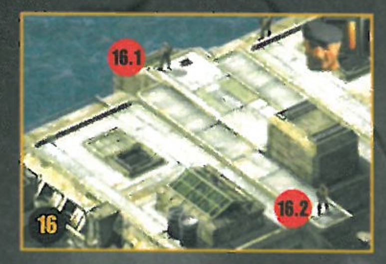
24. El **Espía** baja hasta la **celda (Y)**, y elimina al soldado sentado con **tres pinchazos de jeringuilla**. Entra y **desata a la tripulación**, que le da **dos nuevos objetivos: rescatar al Capitán y volar la fábrica de torpedos**. Deja a la tripulación allí.

25. El **Espía** se dirige al **edificio (Z)**. En los armarios del primer piso hay una **dosis para la jeringuilla** y un **trozo de fotografía (BONUS)**. En el segundo piso hay **otro trozo de foto (BONUS)**. Entra en la **celda del Capitán**, que te dará **tres objetivos más: conseguir los códigos de la máquina Enigma, destruir los depósitos de combustible y las defensas antiaéreas**. Deja al Capitán allí.

26. Sal del edificio y sube de nuevo por la **escalerilla** al lado de **(Z)**. Cuando el soldado que patrulla delante no mira, **duerme al que vigila con la jeringuilla**, átalo y oculta su cuerpo tras la esquina.

27. El **Espía** baja y se coloca junto a la **columna** que hay **frente a (Z)**, del lado cercano al submarino. **Lanza el tabaco** frente a él y, cuando el soldado entre las dos escaleras de acerque, le duerme con dos pinchazos, le ata y le oculta. »









»**28.** El **Boina Verde** se desplaza a la posición del Espía. Con el cuchillo, elimina al soldado sobre la cubierta del submarino, y luego al que está en las escaleras del **edificio (Z)**.

29. Hay que eliminar a todos los soldados del submarino, incluidos los del puente de mando y la cabina del periscopio. El **Espía** se introduce en cada una de las salas, distrae a los soldados que haga falta y después el **Boina Verde** los elimina con el cuchillo. Puede usar la ametralladora. En el puente de mando **hay un oficial que no debe ver al Espía**. En un armario de la penúltima sala hay un **trozo de foto (BONUS)**, y **otro en el armario de la última**.

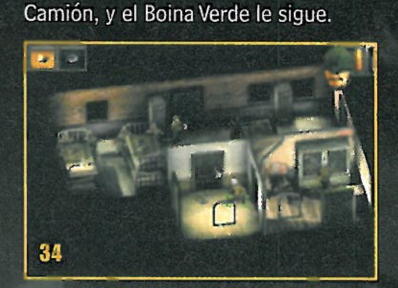
30. La misma técnica se repite en el edificio del Capitán: **el Espía entra en (Z) y el Boina Verde actúa** (usa el cuchillo). Para la sala de mando del segundo piso, el Boina Verde usa la ametralladora y elimina a los tres soldados. Coge los **códigos** de la máquina y abre la compuerta del silo.

31. El Capitán y a la tripulación entran en el submarino. El **Espía**, el **Boina Verde** y el **Buzo** salen del silo por donde entraron. El Espía sube al Camión, y el Boina Verde le sigue.

32. El camión aparca junto a los **depósitos de fuel (N)**. El **Artificiero** baja, y espera a que el soldado sobre los depósitos camine a otro lado, repta bajo los **depósitos** y pone una **bomba de tiempo**. Vuelve al camión, que se aleja de la zona.

33. Tras la explosión, **el camión aparca tras la verja cercana al antiaéreo (O)**. El **Espía** distrae al soldado que vigila en el centro de la muralla **(33.1)**. El **Artificiero** espera a que el soldado **(33.2)** se gire, baja del camión, golpea y ata al soldado **(33.3)** y **pone una bomba con detonador**. Sube por las escaleras, golpea y ata al soldado **(33.1)** y hace lo mismo con el soldado **(33.4)**. El **Espía** vuelve al camión. El **Artificiero** espera a que el soldado **(33.2)** se aleje, pone una **bomba de tiempo en el antiaéreo (P)** y sube al camión.

34. El camión aparca entre (E y J). El **Espía** entra en **(E)** y duerme y ata al soldado de la sala pequeña. Sin ser visto, el **Artificiero** entra dentro. En la pequeña sala contigua, **pone dos minas**, una en cada puerta. Vuelve a la sala del Espía, y **detona la bomba que dejó en (O)**. El **Artificiero** atrae con su pistola a los













soldados de la habitación contigua, que pisan las minas. Después entra en la sala grande, y coge de los armarios una **bomba con detonador**, una **bomba de tiempo** y **dos trozos de fotografía (BONUS)**. El Espía vuelve el camión y el Artificiero le sigue.

35. El camión aparca en (Q), con la parte trasera junto a los deshechos. El **Espía** distrae al soldado de la torreta. El **Artificiero** baja. Los trabajadores de los escombros van a por él. El Artificiero los golpea, los ata y los oculta. Sube las escaleras, golpea y ata al soldado, lo oculta y se esconde tras las escaleras.

36. El **Espía** distrae al soldado que deambula en los edificios del muelle. El **Artificiero** se arrastra por las escaleras que dan al **antiaéreo (R)**, y suelta a **Whiskey**, que distrae al soldado de la escalera. El **Artificiero** le golpea y le ata. Coge a Whiskey, **pone una bomba de tiempo** y se oculta en los escombros. El Espía vuelve al camión. La carga explota, y el **Artificiero** espera a que la zona se despeje para subir al camión, sin que el soldado de la torreta le vea.

37. Aparca el camión en el lateral del almacén (S), con la parte trasera





del vehículo cerca de la puerta. El **Espía** entra en el edificio, y **en el despacho de Natasha recoge un trozo de fotografía (BONUS)**. Del armario de fuera coge **dosis para la jeringuilla**, con la que elimina al soldado **(37.1)** cuando se sitúa a la izquierda de las cajas, y oculta el cuerpo. Distrae al soldado **(37.2)**.

38. El **Artificiero** baja del camión, y se echa cuerpo a tierra para evitar a los francotiradores. Entra en el edificio, deja K.O. al soldado que tiene enfrente y lo ata. Hace lo mismo con el que habla con el Espía. **Pone una bomba con detonador junto al torpedo**. Ambos suben al camión.

39. El camión **aparca en la posición (M)**, pegado a la puerta. El **Artificiero**, el **Ratero** y el **Buzo** bajan y entran en el silo. Si algún soldado patrulla por arriba, que se agachen y esperen a que se vaya.

40. Sitúa el camión paralelo a la pared del edificio. El **Boina Verde** baja y entra en el silo. El **Espía** hace lo mismo. **El Artificiero detona la bomba** de la zona de reparación de torpedos, y todos se dirigen hacia el submarino (por la zona que despejaron antes). ¡Misión Cumplida!

MISIÓN BONUS 2

→Objetivos:
Completa el circuito antes de que se te acabe el tiempo.
Objetivos secundarios: Completa el circuito en el menor tiempo posible.

Un agradable paseo en lancha por un circuito trazado con minas. Con la experiencia que has cogido en el manejo del camión en la misión anterior, no debería serte muy difícil acabar el recorrido en los tres minutos de que dispones (e incluso en mucho menos tiempo).

Sólo podemos aconsejarte que conduzcas con precaución durante todo el trayecto, que **evites siempre que puedas las boyas que te hacen perder velocidad y que tengas mucho cuidado en el último tramo del circuito**, el más estrecho. ¡Buena Suerte!





MISIÓN 3
LA MUERTE BLANCA

Objetivos:
Contacta con el Artificiero. Rescata al Boina Verde. Recupera las tres partes de la máquina Enigma. Rescata al Espía, al Ratero y a los marineros aliados. Rescata al Capitán. Usa la radio del campamento. Destruye el motor del destructor. El Espía y el Boina Verde deben huir en el avión con todos los elementos de la máquina Enigma. El Resto del equipo y la tripulación deben huir en el submarino.
Objetivos secundarios: **Destruye los tres cañones del destructor.**



2



3



4



6

1. **El Buzo debe eliminar a todos los soldados del submarino** (incluidos los del puente de mando y la sala del periscopio), utilizando el cuchillo y las ametralladoras que coja. En la última sala del submarino hay que actuar deprisa: elimina al soldado más cercano con el cuchillo, recógelo y úsalo para eliminar al siguiente. Sin recoger el cuchillo, golpea y ata al último. De los armarios debes coger un **anorak**, el **garfio**, el **equipo de buceo**, el **arpón**, el **señuelo** y **dos pedazos de foto (BONUS)**.
2. Sal a la cubierta y elimina con el cuchillo al soldado cercano. Coge el cuerpo y tíralo por la escotilla al interior del submarino. Encargarte del soldado que pasea por la parte de la popa. Cuando te de la espalda, usa el cuchillo y tira el cadáver por la escotilla. Sin ser visto por el soldado que patrulla en tierra **(2.1)**, elimina con el cuchillo al soldado **(2.2)** y tira también el cuerpo por la escotilla.
3. Ponte el **equipo de buceo**, avanza agachado en dirección al **lateral (A)** y lánzate al agua. Emerge en la **posición (B)**. Cuando el soldado que patrulla a la izquierda **(3.1)** no te vea, usa el cuchillo con el que tienes cerca **(3.2)**. Observa a **(3.1)**, coge el cuerpo y déjalo en la **posición (C)**, donde lo ve el soldado **(3.3)**. Cuando se acerque, elimínalo con el cuchillo.
4. Con cuidado, avanza hasta el lateral superior de la tienda en la que está el **Artificiero (D)**. Tumbado en el suelo, no serás detectado. Cuando el soldado que patrulla cerca no mire, elimina con el cuchillo al soldado que hace guardia en la puerta de la **caseta (E)**. Sin coger el cuchillo de momento, **entra a rastras en (D)**.
5. El **Artificiero** revela **nuevos objetivos: liberar al Boina Verde, recuperar las tres partes de la máquina Enigma, destruir el motor del destructor y conseguir explosivos usando el globo aerostático.** El **Buzo**, le da al Artificiero el **uniforme enemigo** (que no se pone) y una **ametralladora**.
6. El **Buzo sale a rastras de (D)**, coge el **cuchillo** y elimina al soldado que vigila en la otra puerta de **(E)**.



8



11



13



16

7. **Hay que limpiar la zona** para garantizar la huida posterior. Corre hasta el **lateral de la cabaña (F)** sin que te vean los soldados que charlan en la parte trasera. Cuando el soldado que patrulla cerca te da la espalda, elimínale con el cuchillo y mueve el cuerpo al lateral.
8. Ahora dirígete a por el soldado parado junto a las pilas de cajas, elimínalo cuando no te vean y oculta el cadáver tras las cajas. Utiliza el **tabaco** para atraer la atención del soldado cercano y líbrate de él.
9. Vuelve al **lateral de (F)**, lanza el paquete de **tabaco** y elimina al oficial con el cuchillo. Utiliza la misma técnica con el otro soldado. Otro situado cerca acudirá alertado por los cadáveres. **Ocúltate tras la cabaña** a la espera de que aparezca. Si no te ha dado tiempo a recoger el cuchillo, golpéale y átale. Después, coge las **llaves** del cuerpo de oficial.
10. Entra en la **cabaña**, usa el cuchillo para eliminar al soldado más cercano y la ametralladora para acabar con los demás. Sube al piso de arriba y **libera al Boina Verde**, que debe recoger de la caja cercana su **anorak**, su **cuchillo** y su **control remoto. El Buzo le da el señuelo**.
11. Cuando registres los cadáveres, haz **que el Boina Verde se quede con el fusil**. Lleva a tus comandos al **montículo de nieve (G)**. Allí, el **Buzo** aprovecha para eliminar al soldado más cercano cuando el que pasea cerca del globo no mira, y oculta el cadáver tras el montículo. El **Boina Verde**, agazapado, elimina con el fusil a los dos soldados cercanos al globo y al que pasea.
12. El **Buzo** utiliza su **garfio** para crear una **escala en la popa del destructor (L)** y los dos comandos suben a cubierta. El **Buzo** elimina al soldado estático de popa y oculta el cadáver. Igual con el pasea cerca.
13. Los comandos se arrastran hasta situarse encima del soldado que vigila en tierra. El **Buzo** le elimina con el cuchillo, y el **Boina Verde** espera agazapado a que se acerquen dos soldados a ver el cadáver y los elimina con la escopeta.
14. El **Buzo** desanda su camino, **activa el botón que sirve para bajar la pasarela** y se oculta en **(F)**.
15. El **Boina Verde** salta por la borda y recoge el **cuchillo** del Buzo. **Se arrastra hasta el punto (H)** y elimina con la escopeta al primer soldado y a todos los que llegan.
16. Ahora has de limpiar toda la zona de soldados. Primero **acaba con los de la cola del avión (K)**, y luego con los están cerca de la popa del barco. Debes tener especial **cuidado** con el soldado junto a la proa **(16.1)**. No le mates en su puesto, elimina primero a **(16.2)** y espera a que »

Leyenda:
A: Lugar para saltar al agua. B: Saliente para emerger. C: Montículo en el que colocar cadáver. D: Cabaña del Artificiero. E: Estación de Radio. F: Cabaña del Boina Verde. G: Montículo nevado. H: Lugar para iniciar tiroteo. I: Punto de aterrizaje del globo. J: Explosivos. K: Avión.
LOCALIZACIÓN DE LOS FRAGMENTOS DE FOTOGRAFÍA:
2 en el submarino. 1 en la estación de radio (E). 1 en los barracones del Destructor. 1 en la sala contigua a los barracones del Destructor. 1 en la sala inferior a la sala en la que se localiza la máquina enigma en el Destructor.





» **(16.1)** se acerque. Coge **munición** cada vez que elimines a un grupo, **y avanza agachado** para que no te detecten. Procura **que no suene la alarma**, y si es así ocúltate y no te muevas hasta que todo vuelva a la normalidad (si no has escondido los cadáveres, tardará un rato).

17. Selecciona al **Artificiero** y **ponle el uniforme**. Avanza con él hasta la **cabaña (F)** y recoge **uniformes alemanes** en el camino para no morir de frío. El **Artificiero** y el **Buzo suben al globo** y despegan. Aterriza en el **punto (I)**. El Artificiero coge de las **cajas (J)** al menos las **dos bombas con detonador** y algunas **cargas de tiempo**. Reúne a los tres comandos y que saqueen las **armas** de los cadáveres de la zona.

18. Subimos a la **cubierta del barco** por la escalera de proa cuando el panorama al otro lado del barco está despejado. Ignorando al soldado que encontrarás en **la cubierta de proa**, avanzamos hacia popa y paramos en la primera puerta.

19. El **Buzo** entra, usa el cuchillo con el primer soldado, lanza el **tabaco** para atraer al otro y lo elimina.









20. Los otros comandos entran y el **Artificiero** se quita el uniforme. El **Boina Verde** se sitúa en posición de emboscada ante la puerta que da al piso de arriba y el **Buzo** frente a la que da al compartimento de al lado. El **Artificiero** sube al piso superior y atrae a los soldados enemigos a la emboscada. El **Boina Verde** acabará con tres soldados, y de la puerta que vigila el Buzo salen después otros dos.

21. El **Artificiero** pasa a la **sala del cañón**, coloca una **bomba con detonador** y vuelve con los otros.

22. Los tres comandos ascienden a la sala superior y el **Artificiero** recoge del armario un **anorak** y **un pedazo de foto (BONUS)**.

23. El **Buzo** sube un piso más, elimina al primer soldado con el cuchillo y usa la ametralladora con los otros. Coge del armario los **cilindros de la máquina Enigma**, **la propia máquina** y los **códigos**.

24. Los comandos desandan el camino y salen a cubierta por la puerta por la que entraron. Siguen hacia proa, bajan por las escalerillas y se paran ante la puerta cercana. Si hay algún soldado patrullando, el **Buzo** y su cuchillo pueden eliminarle.

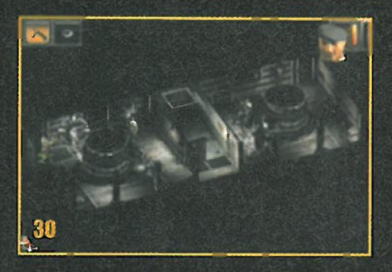
25. El **Boina Verde** entra fusil en mano y elimina a los dos soldados y a los que entran por la puerta. Haz entrar a los otros comandos y pasad a la habitación de al lado, donde el **Artificiero** coge de la **caja** otra **bomba con detonador** y **granadas**.

26. Una nueva emboscada: el **Boina Verde** cubre la puerta de la habitación contigua, y el **Buzo** la entrada al piso inferior. El **Artificiero** mira por la puerta del Boina Verde y, cuando el soldado le da la espalda, entra, le dispara con la pistola y sale. Por el fuego del Boina Verde caerán unos cuantos soldados, y después tres morirán a manos del Buzo. Uno tiene la **llave de la bodega**.

27. Los comandos entran en los **barracones** que acaban de limpiar y registran los armarios para conseguir, entre otras cosas, **un pedazo de foto (BONUS)**. Hay dos **anoraks**, pero no los cojas de momento. **Desata al Capitán, que te encomendará un nuevo objetivo: volar los tres cañones del Destructor.**

28. El **Buzo** entra en la habitación al fondo del pasillo, y si queda algún soldado lo elimina con su cuchillo. En los armarios hay **granadas**, **balas**


29


30

para el fusil y **otro pedazo de fotografía más (BONUS)**.
29. Volvemos con los tres comandos a la sala donde preparamos la última emboscada. Miramos por el hueco que da al piso inferior. Si vemos a alguien, esperamos a que se despeje la zona y bajamos. Preparamos la tercera y última emboscada. El **Boina Verde** y el **Buzo** cubren la portezuela de la antesala de la sala de máquinas. El **Artificiero** lanza una granada por el hueco de la puerta de la sala de máquinas y se retira tras sus compañeros. Los soldados que salgan irán cayendo. Si queda alguno en la sala de máquinas, el Artificiero entrará y hará de cebo para atraerlo hacia sus compañeros.
30. El **Boina Verde** y el **Artificiero** entran en la **sala de máquinas**, y el Artificiero pone una **bomba con detonador** junto a la maquinaria. El **Boina Verde** sube por la escalerilla y entra en la **sala de los cañones**, eliminando con la ametralladora a los tres soldados. El **Artificiero** pone una **bomba con detonador** en el primer cañón y una **bomba de tiempo** en el segundo. Ambos abandonan deprisa esa sala y vuelven hasta la posición en la que se encuentra el Buzo.
31. **Con la llave abren la puerta de la bodega y rescatan al Espía, al Ratero y a los marinos**. El Espía nos da un **nuevo objetivo: llamar por radio a los aliados desde la radio del campamento (E)**.
32. Todos suben al piso superior, donde el **Capitán** se unirá a ellos. El **Espía** y el **Ratero** entrarán en los **barracones** donde estaba el Capitán y recogerán un **anorak** para cada uno. Este es un buen momento para **hacer entrega al espía de los rodillos, los códigos y la máquina enigma, y para que el Artificiero detone las tres cargas**. Todos suben hasta la habitación por la que entraron por primera vez al interior del destructor.


34

33. El grupo recorre la cubierta hasta popa y baja por la escalerilla que antes activó el Buzo. En este punto, el Artificiero, el Buzo, el Ratero, el Capitán y la tripulación se introducen en el submarino.
34. El **Espía** y el **Boina Verde** se dirigen a la **estación de radio (E)**. El Boina Verde entra primero y elimina a los dos soldados con la ametralladora. Llama por radio a los aliados y por último **recoge el último pedazo de fotografía (BONUS)**.
35. Los dos comandos dan un gran rodeo por la popa del barco, llegan hasta el **avión (K)** y despegan. ¡¡La misión ha finalizado!!


35

MISIÓN BONUS 3

Objetivos:
Completa el circuito antes de que se te acabe el tiempo.
Objetivos secundarios: Completa el circuito en el menor tiempo posible.

1. Empieza con tus cinco comandos tras unos maderos. Haz **que el conductor cabe un par de trampas** a la derecha de los mismos. **Coloca a todos tus comandos excepto al Boina Verde en posición de emboscada,** cubriendo el flanco derecho de los maderos con sus pistolas. Que **el Boina Verde active la radio señuelo**. En la caja cercana al transporte anfibio hay **botiquines,** además de **armas** para el Conductor. Todos los comandos se equipan con las armas de los caídos.
2. El **Francotirador** dispara al soldado de la otra orilla desde la zona del transporte anfibio, se sitúa en el otro extremo del río y elimina al soldado oculto entre los arbustos y al que se acerca a ver el cuerpo.
3. Los comandos se suben en el **transporte anfibio**, que baja hasta la playa de la otra orilla, pero sin tocar tierra. El **Francotirador** sale y se arrastra hasta que tiene en la mira al francotirador alemán de los maderos de enfrente. Dispara antes que él, lo que atraerá a otro soldado, que también eliminaremos cuando esté al lado del cuerpo, no antes. El **Francotirador** y el **Boina Verde** se arrastran hasta los soldados caídos. El Francotirador coge **balas para su rifle**, y el Boina Verde el **tabaco**.


4


8


1


2

4. El **Boina Verde** usa el **tabaco** para atraer la atención del soldado sentado junto a los maderos cerca de la caja, lo elimina con el cuchillo y deja ese y los otros dos cuerpos en la posición de la imagen.
5. Con cuidado de no ser visto, el **Boina Verde** se desplaza hasta el tercer grupo de maderos, oculta los cadáveres cercanos, **coloca el señuelo** y vuelve con el Francotirador.
6. Cuando la patrulla esté lejos, **el Boina Verde activa el señuelo y el Francotirador acaba con los dos soldados** que se acercan. El **Boina Verde** corre a coger el **señuelo** antes de que pase la patrulla y los oiga.
7. Los tres comandos del transporte anfibio salen y se colocan junto al Boina Verde. Cuando la patrulla se aleje, el **Artificiero** se arrastra hasta la **caja**, coge las **granadas**, la **bomba con detonador** y las **granadas**, y vuelve con sus compañeros.
8. Los comandos se desplazan hasta los maderos de enfrente, y **todos excepto el Artificiero se colocan en posición de emboscada**. Cuando la patrulla vuelva a pasar, el Artificiero la eliminará con una granada, y los comandos emboscados hacen papilla a los demás. Si quedan vivos un par de soldados junto al camión, puedes eliminarlos como quieras.
9. Antes de subir con todos en el transporte anfibio, **mueve el camión del camino** teniendo cuidado de no chocar con los barriles explosivos, que es conveniente que después elimines desde lejos con el francotirador. Ya puedes usar el transporte y dejar la zona. ¡Mini-misión cumplida!

PRISONER OF WAR

La obligación de todo prisionero de guerra es intentar fugarse usando cualquier recurso a su alcance, aunque este caso no son muchos: sólo tu astucia y tu inteligencia. Menos mal que siempre estamos aquí, para echarte una mano...



CONSEJOS

Si fueras prisionero del Tercer Reich, ¿no te encantaría que alguien te diese algunos consejos con los que hacer tu supervivencia una labor más sencilla? Como imaginamos que tu respuesta habría sido "sí", aquí van unos cuantos consejillos útiles, que te pueden salvar de más de un apuro:

1. Hazte con una cantidad de género que ronde los 250, así podrás hacer frente sin problemas a todas las "transacciones" imprescindibles en cada campamento. Llegado a esa cifra, no merece la pena que te arriesgues a recolectar más.

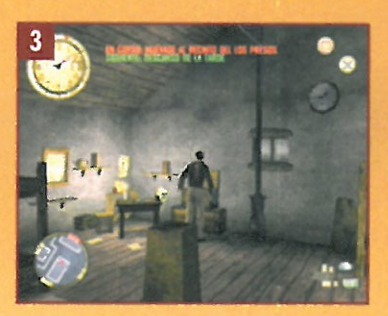
2. Salva el juego después de completar una misión, ya que el truco está en cargar esa partida cada vez que seas detenido durante el transcurso del siguiente "encarguito", de forma que no pierdas así ninguna de tus pertenencias.

3. Lleva encima sólo los objetos que te sean imprescindibles. Si eres capturado y no puedes cargar una partida reciente, sólo perderás los artilugios que lleves en los bolsillos (o en las manos) en ese momento, pero no todo lo que hayas recolectado hasta el momento.

4. En el mini-mapa que hay en la esquina inferior izquierda de tu pantalla, se te muestran los conos de visión de tus enemigos. Gracias a ellos sabrás hacia donde miran tus captores. Préstale mucha atención en todo momento.

5. Si te ves acorralado en alguna de tus incursiones, tira alguna piedra contra bidones y otros objetos para despistar a los guardias y crear una ruta de escape momentánea.









6. No gastes tu género en los artículos que ofrece el "proveedor" de cada campo hasta que no te resulten imprescindibles. Algunos de estos ítems los encontrarás tirados por ahí.

7. Si te atascas en alguna misión, hay un truquillo que puede ayudarte, pero para el que necesitas 150 en especie. Guarda la partida y luego ve a ver al comité de fugas para que te den algún consejo. Obtendrás tres detallados informes tras pagar la cantidad estipulada. Luego no tienes más que cargar de nuevo la partida para recuperar tu género.

8. No hagas siempre caso de los consejos y rutas que te ofrecen algunos prisioneros. La mayor parte de las veces existe una solución alternativa bastante más fácil. De todas las posibles soluciones, aquí te ofrecemos la que creemos que es la más sencilla, aunque existen multitud de formas de superar una misma misión, así que experimenta.





01 CAMPAMENTO TEMPORAL

¿Quién es quién?

Comité de fugas y Proveedores: Sargento Jimmy O'Brien.
Informadores: Soldado Paul Clancy.

La suerte no está de parte de nuestro protagonista: ha ido a aterrizar en las cercanías de un pequeño campo de prisioneros, donde los soldados aliados son retenidos antes de ser trasladados a Stalag Luft. Como comprobarás, el campo es bastante reducido, por lo que no tendrás problemas de orientación. Una recomendación: usa los dos primeros días para familiarizarte con los controles y el modo de actuar de tus captores, tanto los que patrullan a pie, como los que vigilan desde las torretas.

Encarguito 1

Tras dejar tu petate en el escondite de tu barracón (el número 1), habla con O´Brien para que te encargue tu primera misión: **conseguir 50 en género** (la moneda de cambio en la prisiones) del interior de la enfermería.

El local en cuestión se encuentra justo detrás del comedor, al Este. **Durante el ejercicio matutino**, corre hasta el muro que hay tras el comedor y que lleva hasta tu objetivo. Debes saltarlo cuando el guardia que hay en la torre de tu derecha, al Sur, y el que patrulla alrededor del comedor no te miren (usa el mini-mapa) **(1)**. Una vez al otro lado, corre hasta quedar a cubierto tras la enfermería y luego entra por la puerta que hay en el lado Norte. **Recoge todos los objetos que brillan** (el género) de la primera sala y luego cruza la otra puerta que hay en la sala hasta un pequeño cuarto, donde encontrarás otros 20 más **(2)**. Sal rápido de ahí y **regresa al recinto del comedor antes de que llegue el descanso de la tarde**, teniendo cuidado con los dos mismos centinelas de antes. Ya en la zona de los barracones, habla con O´Brien y te entregará un **bote de betún**.





Encarguito 2

Tras saludar a tu compañero de vuelos, James Daly, y presentarte al recuento de la tarde, entra en tu barracón y **úntate el betún usando el espejo de la pared (3). Tu objetivo se encuentra al Norte del comedor**, justo tras el camino que separa la zona de barracones de los prisioneros con la de los alemanes. Sal al exterior y, siempre agachado, echa un vistazo. Sólo hay dos guardias entre tú y tu objetivo: uno patrullando cerca de la alambrada Este de la zona en la que estás y otro justo detrás, en un estrecho camino. **Espera a que el primero se aleje hacia la derecha y salta la alambrada cuando su compañero te dé la espalda**. Si eres rápido y andas agachado, te resultará muy fácil (4).

Camina, nunca erguido, hacia la puerta del barracón y, antes de entrar, **cuélate bajo el edificio para encontrar algo de género**. Luego cruza la puerta y entra en el barracón, pero siempre agachado, para no hacer ruido. Repartido por la sala encontrarás abundante **género y la llave de latón** en uno de los extremos, colgada en la pared. Durante tu "excursión", no pierdas de vista el reloj, ya que **debes llegar a tiempo al recuento matutino**, usando exactamente el mismo camino de vuelta.



Encarguito 3



Si hablas con Daly te mostrará cómo llegar hasta el **almacén de herramientas**. El mejor momento para llevar a cabo la incursión es durante la noche, así que **úntate el betún, coge la llave de latón y sal tras el recuento de la tarde**. Dirígete con cuidado hacia la verja que hay tras tu barracón, al Norte. Al otro lado se encuentra el agujero en el muro del que has oído hablar, aunque para llegar hasta él tendrás que **esperar a que el centinela** que patrulla por el camino que hay entre ambas alambradas **se aleje hacia la derecha**. Tras pasar por el agujero, espera agachado a que la **luz del deflector** que viene de la torreta que hay a tu derecha se aleje (5).

Sal de tu escondrijo y avanza directamente hacia la pared Sur del almacén para luego doblar la esquina y llegar así a la puerta que hay orientada al Este. Si caminas agachado y despacio, el guardia que hay sentado junto a la entrada no se despertará y podrás entrar (con la llave) sin ningún problema (6). Dentro hallarás la valiosa **palanca** y algo de **género**. Para regresar, usa el mismo camino y estrategias que antes, pero no te demores o no llegarás al **recuento de la mañana**.

Encarguito 4

Tras hablar con Daly y ultimar los detalles, **coge la palanca y ponte el betún** después del recuento del final del día. Lo primero es llegar al **barracón de los alemanes**, por el mismo camino que en tu segunda misión. Una vez allí, y desde la cara Este del edificio, salta la verja del Norte. Tras ella hay un camino patrullado por un centinela, donde está la puerta que lleva al **barracón de los camioneros**. Cuando saltes la verja, después de ver que el guardia se aleja hacia la izquierda, puedes ocultarte tras unos obstáculos que hay a la derecha de la puerta y aguardar allí a que el alemán se aleje de nuevo (7).

Sal y **usa la palanca en la puerta del barracón**, pero asegúrate de que hay algunos metros entre el guardia y tú, o te oirá. Una vez dentro, agáchate y sal por la puerta del otro extremo para salir al patio donde están los camiones, **una torreta con deflector** y un guardia. Esquiva el haz de luz y **corre a meterte bajo el coche** que tienes más cerca, para que el centinela no te vea. Para avanzar hacia el Oeste, haz lo mismo con los camiones y coches que hay aparcados a la izquierda del patio (8). **Tu objetivo es el camión que hay aparcado en el extremo Oeste** y en el que lograrás escapar.



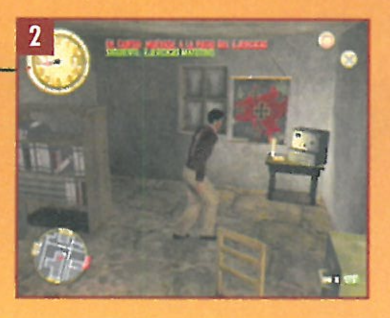
02 STALAG LUFT

¿Quién es quién?

Comité de fugas: Teniente Coronel James Temple-Smithson y Comandante Nicoli Radtke.
Proveedor: Sargento Harry Fox.
Hombres de apoyo: Soldados Henry Plunkett, Jonathan Fielding y Oliver Vermass.
Informes y consejos: Soldado Xavier DuChamp, Teniente Peter Newsbitt.

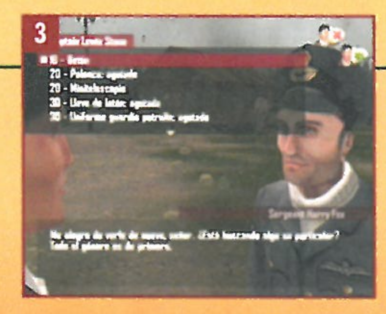
Como comprobarás tu mismo, este nuevo campo de prisioneros es mucho más grande que el anterior. Además, la cantidad de reclusos es mucho mayor, por lo que debes dedicar algo de tu tiempo a conocerlos y familiarizarte con las distintas zonas del campamento. Durante tus primeros días podrás hacerte con algo género si buscas en el interior de las garitas de los centinelas que hay repartidas en las distintas zonas. Tampoco olvides coger algunas piedras de los abundantes montones que hay justo a los edificios, ya que en más de una ocasión te serán de gran ayuda. Por cierto, tu barracón es en esta ocasión el número 2.

Encarguito 1



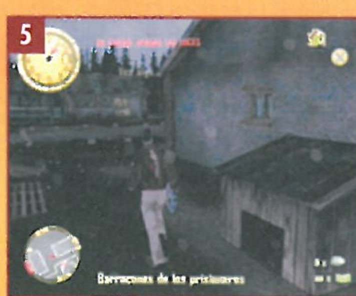
Tras una charla con el comité de fugas (en el barracón 4), se te encargará **poner una cinta de música por el sistema de megafonía**, para subir la moral. **Tras presentarte al recuento matutino,** recoge la cinta de tu escondite y regresa rápidamente con tus compañeros para ir al **comedor**. Ve hacia la verja que hay tras él, al Norte, y detrás verás la **oficina de administración,** con un centinela entrando y saliendo por la puerta del Este. Tampoco pierdas de vista la torre de vigilancia de tu izquierda. **Acércate a la alambrada,** lo bastante alejado de la torre, y **espera a que el centinela entre en el edificio** para saltar la valla. Aguarda pegado a la pared Sur **(1)** a que salga y luego cuélate por la puerta a su espalda sin hacer ruido (anda agachado). Corre a buscar un escondite no visible desde la entrada y espera a que el centinela vuelva a hacer su ronda. Ahora puedes coger el **género** de las mesas y luego acércate al magnetófono de la esquina Noroeste **(2)** (cuidado con las visitas del guardia). Usa el mismo camino para regresar al comedor **antes de que acabe el almuerzo**.

Encarguito 2



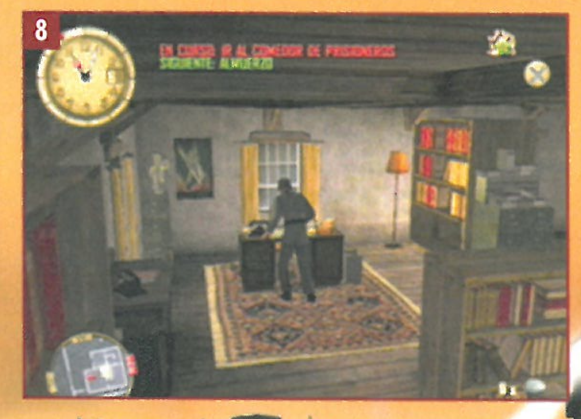


Tras comentar con el comité la captura del coronel Harding, se te encargará **recuperar documentos de la residencia del Kommandant** y dejarán en tu escondite una **llave de latón**. También necesitas hacerte con un uniforme de soldado alemán, **asaltando el almacén** del Oeste. Como el mejor momento es por la noche, hazte con un **bote de betún, comprándoselo al Sargento Fox (3)**.
Tras el recuento de la tarde, sal de tu barracón (con la cara embadurnada y la llave en el bolsillo) y espera junto a la pared Sur a que pase un guardia que viene desde esa dirección. Cuando se aleje, mira hacia la alambrada Oeste y tras ella verás el **almacén**, custodiado por un centinela. Cuando se desplace a la derecha, salta rápido la verja **(4)** (allí no haya alambre de espino arriba) y luego corre a esconderte tras la pared Sur del edificio. Aguarda a que el guardia llegue casi tu altura y luego, cuando se dirija al otro extremo, camina agachado tras él. Al llegar a la puerta, **usa la llave de latón** y entra rápido. Coge todo el **género** que veas y el **uniforme** que hay sobre una mesa. Debes llevarlo en la mano, lo que hace aún más peligrosa la misión **(5)**. Antes de salir, **mira por la cerradura** y espera a que el guardia pase al lado izquierdo. Sal y escóndete tras la pared Sur para saltar la valla igual que antes. Regresa a tu barracón antes del recuento matutino, esquivando al primero de los guardias que viste.
Tras presentarte a la revista de la mañana, regresa al barracón y ponte el uniforme (colocándote frente al espejo) y sal fuera rápidamente. Entre la gente que va al comedor **verás al Kommandant, que se dirige a su residencia**. Síguele a cierta distancia **(6)** y siempre andando (si corres o te agachas llamarás la atención). Al salir de la zona de los barracones, gira a la derecha y luego a la izquierda. Espera a que entre en el recinto de la mansión, que está en el lado derecho, y luego disponte a entrar tú levantando la barra de acceso. Eso sí, **que no te vea el oficial** (vestido de azul), que patrulla por el jardín. Espera escondido tras la garita de la derecha a que el oficial se aleje hacia la mansión. Sal y síguele a unos metros hasta la puerta de entrada (asegúrate de que el Kommandant ha entrado ya). Crúzala rápidamente y continúa por la puerta del frente, hasta la cocina. Coge todo el **género** que veas, olvida de momento la puerta del otro extremo y sube por la escalera del fondo. En la segunda planta, coge el **género** y el **minitelescopio** de la mesa **(7)** y luego cruza la puerta que hay en esa misma sala. Estás en el dormitorio del Kommandant, donde verás una **llave de hierro**. La otra puerta da al balcón, así que regresa a la cocina. Cruza ahora la puerta que no usaste antes y llegarás al **despacho** donde están los planos. Da unos pasos de frente y agáchate tras la librería. Como puedes ver, te acompaña un centinela, parado frente a la segunda puerta de la estancia, y el mismísimo **Kommandant**, que no deja de pasear de la mesa al soldado. Cuando se dirija hacia éste, sal de detrás de la librería y, agachado, acércate a la mesa para hacerte con los **documentos (8)**. Regresa rápidamente a tu escondite y no te arriesgues a coger el **género** que hay por la sala, ya que es probable que el Kommandant te descubra. Cuando se encuentre en su mesa, sal por la puerta por la que has llegado y después ve al exterior. Procura que el oficial de antes no te descubra y dirígete a la zona de los barracones. **Debes llegar después de la comida o la cena** para tener las puertas abiertas o de lo contrario tendrás que saltar la verja.









Encarguito 3

El Comandante James Temple-Smithson te pondrá al corriente de tu nueva misión: **robar el fuelle de la cocina**. Según tus informadores, para conseguirlo necesitarás hacerte con una palanca con la que forzar la puerta trasera del comedor. Sin embargo, si te has hecho con la **llave de hierro** de la mansión del Kommandant o se la has comprado a Harry Fox, no te hará falta y puedes saltarte las instrucciones que vienen a continuación. Si no es así, necesitarás conseguir una de esas palancas. **Cuando comience el descanso de la tarde,** ve hasta la alambrada que hay detrás del barracón nº 3, en la esquina Sudeste de esa zona, tras la que podrás ver un **centinela** patrullando. Localiza el tramo de la valla que no tiene alambre de espino arriba y espera a que el guardia se aleje hacia la izquierda. Salta rápidamente y corre a esconderte tras la pared que hay a la derecha. Ahora debes superar el muro bajo que hay al Este y luego otro al Norte **(9)**, pero teniendo mucho cuidado con la torreta que hay en la esquina de la derecha (salta pegado al lado izquierdo). Ahora **camina siempre agachado** hacia la puerta que el almacén tiene en su lado Oeste, sin perder de vista al centinela que patrulla a su alrededor. Una vez dentro no te levantes, ya que el edificio no tiene techo y desde la torreta podrían descubrirte **(10)**. Coge la **palanca** que hay en un extremo y el **género** que veas por el suelo y sal de ahí cuanto antes y por el mismo sitio. Regresa a tu barracón como ya sabes, pero teniendo mucho cuidado, ya que la barra que llevas en la mano se ve a la legua. Ahora toca la parte principal de la misión. **Tras el recuento matutino,** coge la llave de hierro (en este caso ponte el uniforme de alemán) o la palanca y ve con tus compañeros hacia el comedor. **Si llevas la palanca ten mucho, mucho cuidado**, ya que podrían descubrirte al mínimo despiste (no pierdas de vista el mini-mapa y los conos de visión de los alemanes). No entres en el comedor y ve hasta **la puerta trasera que hay en el ala Oeste** del edificio. Mira por el cerrojo y verás al cocinero. Aguanta ahí **hasta que acabe el turno del desayuno** y descubrirás que el cocinero abandona su puesto por la misma puerta por la que estás espiándole **(11)**. Apártate rápidamente a la derecha y espera a que salga, para luego seguirle a una distancia prudente hasta que pases por la "segunda" puerta trasera del comedor, la que hay en el lado Norte. Párate junto a ella y espera a que el cocinero se aleje antes de usar la llave o la palanca. Entra agachado y pégate a la pared. Al final está la entrada a la cocina, pero custodiada por un **centinela en una silla**. Deja la palanca en el suelo y camina agachado, bien pegadito a la pared, de forma que el guardia ni se enteré cuando entres en la cocina **(12)**. Continúa en silencio y hazte con todo el **género** que veas, con la **llave de latón** (si no la tienes ya) y con el **fuelle** que encontrarás al fondo. Sal de la cocina con cuidado y espera junto a la puerta por la que has llegado hasta que tus compañeros vengan a comer. Cuando se acaben sus platos y salgan, haz tú lo mismo pero por la salida de atrás. No puedes perder de visita los iconos de visión de tus enemigos en el mini-mapa, ya que **el fuelle es tan grande que debes llevarlo en la mano** y puedes ser descubierto fácilmente. Ten mucho cuidado y luego déjalo en tu escondite.

9


10


11


12


Encarguito 4

Por fin todo está casi preparado para la fuga. Tras presentarte al recuento matutino, **corre a ponerte el uniforme alemán** y dirígete hacia la **oficina de administración** que ya conoces, saltando la verja que hay tras el comedor sin que nadie te vea. No entres en él y disponte a saltar por el muro que hay en el lado Oeste, una vez compruebes que el **centinela** de la **torreta** de la esquina izquierda no mira hacia a ti. Ponte rápidamente a cubierto y luego busca un **boquete en el muro Norte (13)**. Cuélate por ahí cuando nadie te vea y ponte en pie inmediatamente para no llamar la atención. Debes dirigirte hacia el Oeste, pero teniendo mucho cuidado con el **oficial** que patrulla por la zona, ya que te descubrirá si te ve el careto. **Usa los camiones aparcados para permanecer oculto** hasta llegar a la esquina Noroeste donde verás, entre la maleza, una valiosa **palanca (14)**. Tu objetivo ahora es llegar hasta la **puerta central del edificio** que hay en el Sur del recinto, evitando que te vea cualquier alemán. Nada más hacerte con la palanca, **métete rápidamente bajo el camión** que hay justo al lado de la maleza. Cuando el oficial que patrulla delante de él se aleje hacia la izquierda, sal y dirígete a toda pastilla al camión que hay a la izquierda de la puerta central del edificio **(15)**. Espera debajo a que el **oficial repita su ronda** alejándose de ti y corre hasta la puerta, en la que deberás usar la palanca cuando te asegures de que nadie puede oír el crujir de la madera. Entra inmediatamente y busca en **una de las esquinas la trampilla** que lleva al túnel por el que escaparás.

13


14


15


03 COLDITTZ

¿Quién es quién?

Comité de fugas: Teniente Coronel James Temple-Smithson y Comandante Nicoli Radtke.
Proveedor: Sargento Harry Fox.
Hombres de apoyo: Soldados Henry Plunkett, Jonathan Fielding y Oliver Vermass.
Informes y consejos: Soldado Xavier DuChamp, Teniente Peter Newsbitt.

Tu suerte no mejora. Acabas de ser trasladado a una de las prisiones más seguras de toda Alemania. Como podrás descubrir por ti mismo, la zona del castillo destinada a los prisioneros es sensiblemente más pequeña de lo que has visto hasta el momento. Al principio puedes encontrarte un poco desorientado, pero si te das unas vueltas por ahí y hablas con el resto de los reclusos te será mucho más fácil desenvolverte por tu nuevo "hogar" sin muchos problemas. Echa un vistazo a las normas de la rutina del día, ya que encontrarás varios cambios que afectarán a tu movilidad por la prisión en ciertas horas del día.

Encarguito 1

Lo primero es hacerte con un par de objetos que te serán muy útiles durante tu estancia en Colditz. Como ya habrás visto, **sobre la mesa** que hay a la entrada de tus barracones hay una valiosa **ganzúa**. Desafortunadamente, siempre hay un guardia custodiándola por lo que no puedes cogerla así como así. Para hacerte con ella, sal de tu barracón tras el toque de apagado de luces. Si esperas unos segundos en el pasillo, tras las cajas amarillas, verás que el guardia se sienta en una silla, en un rincón, y se queda medio dormido. Acércate a la mesa en silencio y arrebátale la **ganzúa** sin que se entere de nada **(1)**.
También necesitarás algo de **género**. Durante la noche, sal al pasillo de tus barracones y abre la puerta que hay al Oeste con la ganzúa. Camina de frente hacia el Oeste, siempre agachado, y verás en la pared de la izquierda unas **escalerillas**. Sube y encontrarás algo de **género** y un **pelota de fútbol** que no te servirá de nada. Regresa a tu barracón y, durante el descanso matutino, págale con ese género a alguno de los tres hombres de apoyo que hay entre los prisioneros. Localiza luego la **puerta de la cocina**, que está justo a la derecha del comedor, y pídele a uno de estos hombres de apoyo que distraiga a los guardias. Durante ese tiempo, usa la ganzúa para abrir la puerta que lleva a la cocina, pero no entres. Espera a que llegue la hora de la comida y, cuando tus compañeros se dirijan al comedor, **cuélate en la cocina** como mucha precaución. Descubrirás que el cocinero que suele haber dentro se ha ido a atender el almuerzo, por lo que podrás recoger con total tranquilidad abundante **género** y una utilísima **llave de latón**. Espera justo a la puerta de salida y en el momento que se te indique que acaba el almuerzo y comienza el descanso de la tarde, sal rápidamente al patio. Con el equipo necesario ya en tus bolsillos, debes llevar a cabo tu primera misión.
Si alguien te ha dado algún consejo, olvídalo. **Coge la ganzúa y, durante el ejercicio matutino,** coge unas cuantas **piedras** y busca la puerta que lleva al **teatro**, en el lado Norte. Localiza en las cercanías a alguno de los **hombres de apoyo** y págale los 25 en especie que te pide para que distraiga a los guardias. Cuando tenga la atención de todos los alemanes de los alrededores, **usa la ganzúa en la puerta del teatro para abrirla (2)**. Agáchate y entra para luego esconderte tras la mesita que hay en la lado izquierdo, de modo que el soldado que vigila las escaleras no te vea. Desde esa posición, **lanza una piedra al jarrón blanco** que hay junto a la puerta y llamarás su atención **(3)**. Cuando se aleje de las escaleras para inspeccionar, cuélate a su espalda y **sube al segundo piso**. Aquí hay otro guardia que patrulla a lo largo del pasillo que lleva a la sala principal del escenario. Cuando vaya a la derecha, termina de subir y espera junto al siguiente tramo de escaleras, pegado a la pared. Cuando el guardia llegue a tu altura, cuélate por su espalda y corre hacia la puerta del fondo. Si no te entretienes la cruzarás sin problema. **Ya en el escenario,** agáchate y esquiva al centinela que hace ronda, usando las cajas que hay en la zona central para que no te descubra **(4)**. Cuando veas que da la espalda al escenario, corre hacia allí y busca en la izquierda la **trampilla** que lleva a la barracón B. Sal de la sala en la que estás por la puerta y, una vez en el pasillo, camina agachado hacia la derecha para que no te vea el guardia apostado en el otro extremo **(5)**. Atraviesa la puerta que tienes delante y estarás en la antesala de los **aposentos de Harding**. Entra y espérale allí. Para que todo salga bien, debes llegar a este punto **antes de que acabe el almuerzo**, o te darás de bruces con Schliemann. No pierdas ni un solo segundo.

1


2


3


4


5


Encarguito 2

Compra algo de betún a Dwight Johnson y coge la ganzúa y la llave de la latón. Después del recuento de la tarde, "maquíllate" en el espejo y sal al patio por la puerta del Oeste del pasillo de tus barracones.



Camina agachado y bien pegado a la pared izquierda y llegarás a la puerta de la **lavandería** sin que ningún guardia te moleste. Usa la llave y, antes de entrar, **mira por la cerradura** para descubrir a un guardia en el interior. Si esperas un poco verás que sube por las escaleras de la izquierda. Aprovecha para entrar y hacerte con algo de **género (6)**. Continúa por la puerta de la derecha y camina agachado hasta quedar tras las cestas que hay en la zona central. Tras ellas hay un guardia que patrulla de lado a lado de la habitación y, al fondo, está el **uniforme** que buscas. Espera a que el alemán se dirija hacia la izquierda y corre



a cogerlo para regresar después a tu escondite. Si vas erguido y calculas bien el momento no te descubrirá **(7)**. Cuando el guardia no mire a la puerta, aprovecha para regresar a la estancia anterior, aunque antes deberías cerciorarte de que el primer centinela no anda cerca. Sal al patio y vuelve a tu barracón por el mismo camino, **antes de que amanezca**.



Durante el descanso de la tarde, ponte el uniforme y sal al patio andando tranquilamente, sin levantar sospechas. Busca en el otro extremo la puerta que lleva a los **barracones B** y entra para ir a la habitación de Harding. Antes de acercarte a la puerta que custodia Schliemann **(8)**, hazte con todo el **género** que esconde en su habitación.

Encarguito 3

Tu siguiente objetivo es hacerte con un **salvoconducto**, algo realmente fácil como comprobarás por ti mismo. **Úntate el betún, coge una llave de latón y la ganzúa** y disponte a otra incursión nocturna. Sal al patio por la



puerta Oeste que usaste en la misión anterior y toma el mismo camino que lleva a la lavandería. No te pares en ella y continúa de frente hasta la siguiente puerta. Antes de llegar deberás esquivar a uno de los soldados que patrullan por el patio, aunque si permaneces pegado a la pared y avanzas cuando no miren hacia donde estás, no tendrás muchas dificultades **(9)**.
Usa la llave de latón en la puerta en cuestión y entra para luego subir por una **escalerilla**. En lo alto encontrarás la entrada a la enfermería, aunque antes de entrar debes **mirar por la cerradura**. En el interior hay un guardia que patrulla



a lo largo de la habitación y que, tras unos segundos, desaparece por el lado izquierdo de la sala, dejándote la enfermería para ti durante unos instante valiosísimos. Nada verle salir por ese lado, entra y dirígete hacia el extremo derecho de la sala. Allí encontrarás tanto el **salvoconducto (10)** como otro preciado **uniforme alemán**, a los pies



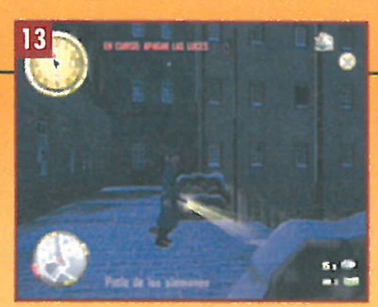
de una cama. Si pretendes hacerte también con el **género** que hay desperdigado, **métete debajo de la cama** y espera a que el guardia de antes complete otra vez su ronda. Luego sal de ahí por donde has llegado **(11)** y ten precaución a la hora de atravesar el patio. Ni que decir tiene que **debes llegar antes de que se haga de día.**

Encarguito 4

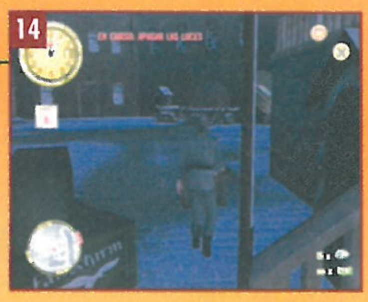
Sal del barracón por la noche y, con el uniforme de alemán puesto, entra en el comedor. Continúa por la puerta de la esquina superior izquierda y accederás al **comedor de los alemanes**. Fíjate en las rondas que hacen los dos guardias y cruza el salón hasta la puerta del fondo sin llamar la atención **(12)**. Llegarás a la



oficina de administración, donde encontrarás algo de **género** y otro **salvoconducto** (que no te servirá de nada). En el lado derecho hay una puerta que lleva directamente al patio alemán. Antes de salir, **mira por el cerrojo** ya que detrás patrulla un oficial que podría reconocerte. Cuando lo veas desaparecer por el lado izquierdo, sal y ve tras él, pero no bajes las escalinatas **(13)**. En lugar de eso, ve hasta el otro extremo de la zona en la que estás y espera a que vuelva a subir. Cuando veas que se dirige hacia la oficina, baja las escalinatas y busca en los pies de la misma, sobre una mesa, la **herramienta** que te ayudará a abrir la alcantarilla. Espera ahí quieto, pegado a la



pared que forma la escalinata para que nadie te vea, hasta que veas, mirando hacia el Sur, el **haz de la linterna** del oficial. Sube en ese momento las escaleras y cuando llegues arriba, espera en el lado derecho hasta que lo veas descender. Entra entonces en la oficina de administración para volver al comedor. **Mira antes por la cerradura** y entra cuando veas que los soldados no miran hacia la puerta. Ahora **corre hacia la**



mesa grande de la izquierda para meterte debajo a toda velocidad. Avanza hasta la mitad (unos cajones te impiden proseguir) y prepárate para salir por el lado derecho cuando los vigilantes se encuentren de espaldas a ti. Camina agachado hasta llegar casi a la puerta por la que entraste aquí la primera vez y verás en un rincón la **tapa de la alcantarilla**. Ya en los túneles, camina hacia arriba y te toparás con Harding.

04 STALAG LUFT, 2ª VISITA

¿Quién es quién?

Comité de fugas: Mayor William Kingsley y Capitán Henri Dubois.
Proveedor: Soldado Dwight Johnson.
Hombres de apoyo: Soldado Luka Beratti y Tenientes Dick Williams y Ricki Logan.
Informes y consejos: Michael Kapowski, Cameron 'Doc' Winters, Teniente Reginald Worthington.

En el campamento dirigido por el general Stahl ha habido algunos cambios. El principal es que la zona de barracones ha sido llevada hacia el Oeste (el tuyo ahora es el nº 1), ya que la antigua está en obras. Además, tu segunda visita al campamento se realiza en pleno invierno, por lo que las nevadas son continuas. Esto, que puede parecer que no tiene mucha importancia, es bastante perjudicial para ti. En las zonas en las que la nieve ha cuajado, quedarán marcadas las pisadas de tus botas, algo que pueden ver los guardias y que hace que moverse ahora por el campamento sea un poco más peligroso. Por lo demás, todo permanece casi igual que antes, incluidos los reclusos.

Encarguito 1


1


2


3


4

Antes de nada, hay que hacerse con algo de **género** y **betún**. Lo primero puedes conseguirlo en la cocina (además de una **llave de latón**), usando la misma táctica que cuando tuviste que robar el fuelle. Para lo segundo, sólo tienes que ir al barracón nº 3 y cogerlo de una de las literas **(1)**.

Ahora hay que hacerse con una ganzúa y otro uniforme. **Sal de tu barracón por la noche con la cara llena de betún** y ve hacia el Este, mientras esquivas al guardia que patrulla por el recinto. Cuando llegues junto a la alambrada podrás ver, al otro lado, un estrecho "pasillo" con un **almacén** y otro centinela. Salta la verja cuando éste último se aleje de tu posición y **métete rápidamente debajo del coche que hay a la izquierda** del almacén. Recoge todo el **género** que allí hay y sal cuando el guardia que vigila el edificio no mire hacia ti. Salta la siguiente valla (también al Este) y estarás en la antigua zona de barracones. La edificación que buscas está en la esquina Nordeste y podrás reconocerlo fácilmente porque está completamente destrozado. **Debes andar agachado en todo momento** ya que hay algún que otro guardia patrullando, aunque si observas continuamente el mini-mapa, no tendrás ningún problema en llegar hasta allí. Una vez "dentro" del edificio, encontrarás la **ganzúa** en el suelo, junto a una pared **(2)**. Regresa a tu barracón por el mismo camino y **preséntate al recuento matutino a tiempo**.

Otra vez en plena noche y equipado con el betún y la ganzúa, debes dirigirte al almacén que viste hace poco, tras la verja Este. Espera bajo el mismo coche de antes a que el guardia se aleje de la puerta y corre a abrirla usando la ganzúa. Ten en cuenta que necesitas algún tiempo para lograrlo, así que calcula bien la llegada del centinela. Entra al interior y coge el **uniforme alemán**, para ponértelo usando el espejo que hay colgado en la pared **(3)**. Sal tranquilamente del almacén y salta la valla cuando no te vean para regresar a tu barracón.

Tras presentarte al recuento de la mañana, ponte el uniforme de soldado alemán y coge las ganzúas y un puñado de **piedras**. Toma el camino que te llevaría a los **aposentos del Kommandant** (que recordaras de hace algún tiempo) pero al llegar a su altura, ve hacia el Sur. En el muro de tu izquierda podrás ver un **boquete abierto detrás de un camión (4)**. Espera a que el guardia que patrulla por ese camino te dé la espalda y cuélate por él. Sal de debajo del vehículo por el lado izquierdo (sin que nadie te vea) y avanza hacia el Oeste hasta que veas el **edificio de correos**. Lo más probable es que haya un guardia mirando directamente a la puerta, así que tendrás que despistarlo. **Dispara a los bidones** que hay frente al edificio y el alemán se acercará a investigar. Aprovecha esos instantes para usar la ganzúa en la cerradura y entrar al interior. Dentro verás el dichoso **paquetito**, que debes llevar en la mano.

Para salir, **asómate a la ventana** que hay a la derecha de la puerta. Desde ahí podrás ver al mismo guardia y los bidones **(5)**. Dispáralos otra vez y, cuando el guardia se giré para indagar, **sal y ve hacia el camión a toda pastilla**. Asómate por el otro lado del vehículo (por el que "entraste" antes) y verás de frente una alambrada. Ésta lleva a la antigua zona de barracones y de ahí, a la actual zona de residencia de los prisioneros por el camino que ya conoces tu anterior incursión **(6)**. Así que ya sabes, ten cuidado y no te entretengas, ya que **debes llegar a tiempo para estar en el siguiente recuento.**


5



6

Encarguito 2

Tras descubrir junto al comité de fugas el contenido del paquete, **tendrás que sacar unas cuantas fotos. Tras la revista mañanera, ponte el uniforme alemán, coge la ganzúa y la cámara de fotos** y ve hacia la **oficina de correos** como ya sabes. En vez de entrar por la brecha de antes, usa la entrada al recinto del lado Norte, levantando las barras de acceso y sin llamar la atención **(7)**. Continúa caminando hacia el Sur y llegarás al **edificio de investigación**. Tras pasar la última barra de acceso, gira a la derecha (olvida el **bote de betún** que hay en la garita o cógelo con mucho cuidado) hasta llegar al final de la pared Norte del edificio. No dobles la esquina aún, porque hay un **oficial patrullando** por ese lado Oeste. Cuando veas que se aleja, **ve a esconderte tras los camiones** que hay en la zona, pero sin hacer movimientos sospechosos, o la torreta que hay en una de las esquinas dará la alarma. Cuando el oficial vuelva a desaparecer por el lado derecho, corre hacia la pared Oeste del edificio para ver una escalerilla. Sube por ella **(8)** cuando el tipo de la torreta no mire hacia ti, y luego da unos pasos a la derecha cuando estés en el primer nivel. Ahí encontrarás la segunda de las escalerillas, que lleva directo al **tejado** (vigila la torreta). Camina con cuidado hasta el extremo Este, saltando las tuberías, desde donde podrás ver perfectamente **el cohete que han construido los alemanes**. Nunca pierdas de vista a las dos torretas que hay a tu derecha y a tu izquierda y saca la foto sólo cuando ninguno de sus dos ocupantes miren hacia ti (para sacar la foto debes seleccionar la cámara pulsando L1 y luego R1). Sabrás que has obtenido una buena instantánea cuando Stone diga " Ésta es para los cerebritos..." **(9)**. Luego busca en el extremo Nordeste la **escotilla** que lleva al interior del edificio y baja por ella con cuidado de que no te vean.

En el primer piso encontrarás pocos problemas, ya que **sólo hay un oficial dando vueltas por la pasarela** en la que te encuentras. Escóndete tras los obstáculos que hay cerca de escotilla y espera a que se aleje hacia el Sur para correr tú hacia las escaleras que hay en la esquina Noroeste. En la planta baja, encontrarás una situación similar. **Un oficial vigila la entrada a la oficina** que hay en el lado Sur. Cuando vaya hacia ella, síguele de cerca y usa los trastos que hay alrededor de la columna central para esconderte hasta que vuelva **(10)**. Espera a que te dé la espalda y dirígete hacia la oficina. **Entra agachado y usa la ganzúa para abrir la caja fuerte** de color verde, algo que te llevará tiempo. Coge los **documentos** que hay y disponte a regresar a tu barracón siguiendo exactamente el mismo camino que has usado para llegar aquí. Eso sí, no te entretengas, ya que andarás un poco justo de tiempo si quieres **llegar al recuento de la tarde.**

7


8


9

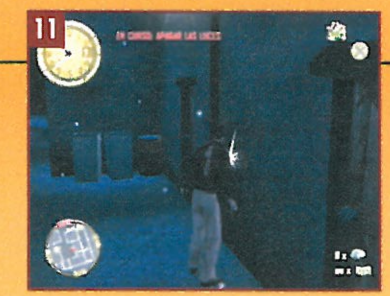

10


Encarguito 3

Tras el descubrimiento realizado, ahora **debes avisar por radio a las tropas aliadas. Durante la noche, coge la ganzúa y el betún y ve al barracón nº 2**. Allí encontrarás la **trampilla que conduce al túnel** excavado por los presos. Entra en él (usa los "patines" para ir más deprisa) y sal por el otro extremo a la zona alemana del campamento. Siempre agachado, abandona la sala en la que estás por la puerta y saldrás a un patio.

En él hay varios soldados patrullando pero no tendrás problemas si usas tu mini-mapa. En la pared Este del patio encontrarás la **llave de hierro (11)** que te permitirá llegar hasta los **dormitorios de los oficiales** alemanes, que están al Norte, en lo alto de unas escaleras cercanas a tu posición. Sube por ellas con cuidado de que no te vea el centinela que patrulla por la zona y entra usando la llave. Dentro te espera, además de algo de **género**, un **uniforme de oficial alemán**. Póntelo usando el espejo de la pared y sal al exterior pero sin levantar sospechas con tus movimientos.

Vuelve al patio anterior y entra en la sala que hay más al Oeste, a la derecha del almacén por el que has llegado hasta aquí. Allí encontrarás los **fusibles** que debes desconectar **(12)**. Cuando veas que el oficial alemán sale de la sala de comunicaciones, regresa al patio rápidamente, pero evitando a toda costa encontrarte cara a cara con él. Luego entra por la puerta de la izquierda de la cara Sur del patio. Allí darás con un oficial (que ahora no puede reconocerte) y otra puerta. Detrás está el **aparato de radio** que buscas **(13)**. Tras comunicar a Londres las nuevas noticias, **regresa al patio inmediatamente** y esquiva de nuevo al oficial de alto rango. Entra en el almacén en el que se encuentra la trampilla del túnel y **regresa a tu barracón antes de que amanezca.**

11


12


13


Encarguito 4

Como puedes ver, **dispones sólo de 5 minutos para detener el lanzamiento del cohete**. Sal a toda pastilla de tu barracón, vestido de oficial alemán y con la ganzúa, y corre hacia el edificio de investigación. No te preocupes por correr, ya que **no encontrarás absolutamente a nadie**. Para entrar en el edificio, abre la puerta principal con la ganzúa. Tu principal problema es que en la planta baja te toparás con un oficial (que no te desenmascarará) y con **el general Stahl que dará la alarma si te ve la cara (14)**. Debes llegar a la **oficina de la caja fuerte** usando el mismo método que antes, pero teniendo más cuidado y calculando las idas y venidas de tus dos enemigos. Una vez estés dentro, coge la **tecla de control** que hay en la pared y **úsala luego en la máquina de color blanco** de al lado. Sal con mucho cuidado y sube las escaleras hacia el segundo piso sin ser detectado. **Aquí vigila el Kommandant**, dando vueltas por la pasarela. No te resultará difícil hacerte con la **tecla de control** que hay en la pared Este **(15)** y usarla en la segunda máquina (en el Oeste).

14


15


05 COLDITTZ, 2ª VISITA

¿Quién es quién?

Comité de fugas: Teniente Coronel James Temple-Smithson y Comandante Nicoli Radtke.
Proveedor: Sargento Harry Fox.
Hombres de apoyo: Soldados Henry Plunkett, Jonathan Fielding y Oliver Vermass.
Informes y consejos: Soldado Xavier DuChamp, Teniente Peter Newsbitt.

Parece que a nuestro protagonista le ha gustado este emblemático castillo, ¿verdad? Lo bueno es que por aquí las cosas tampoco han cambiado demasiado. Sólo notarás que has sido trasladado a los barracones B, por lo que al principio debes tener cuidado con las infracciones, ya que las costumbres pueden traicionarte. Vamos, que te tienes que familiarizar con tu nueva ubicación. Además, verás que visitas partes del castillo que te son completamente desconocidas, así que ten cuidado y no te confíes, porque en cualquier sitio te puedes llevar una sorpresa desagradable. Tómate tu tiempo para centrarte y... a por la gran evasión.

Encarguito 1

Lo principal es hacerte con un uniforme alemán. **Durante la noche sal al patio y ve directo a la enfermería**, que se encuentra en el mismo sitio que en tu anterior visita. Los guardias del patio son muy fáciles de esquivar.

Encontrarás a una enfermera patrullando entre las camas. Mira por la cerradura y cuando camine hacia la derecha **(1)**, entra y ve a la puerta que hay en el lado Este. Allí encontrarás un **bote de betún** en un rincón y unas escaleras que llevan a la **lavandería**. Baja por ellas despacio y el guardia que está de espaldas no se dará cuenta de tu presencia. Busca en el otro extremo un **uniforme** y, cuando lo tengas, sube al piso de arriba. Póntelo usando el espejo de la pared (junto al armario) y regresa a tu barracón tranquilamente. Tras el descanso matutino, aprovecha el despiste de los guardias para entrar en tu barracón, ponerte el uniforme y salir hacia la **oficina de administración** (ya sabes cómo llegar). Allí encontrarás, sobre una mesa, **una llave de latón (2)**. Cógela, regresa al patio y entra en los **barracones A**.

En el extremo izquierdo del pasillo está la puerta que lleva a la **biblioteca**. Ábrela con la llave y sube las escaleras que hay tras ella. No llames la atención y los soldados no te reconocerán. Pasa por la puerta que hay en la esquina Suroeste para entrar en la misma biblioteca. Coge de la mesa que hay en una de las esquinas un **tirachinas** y luego sube por las escaleras hasta el siguiente piso (todo está plagado de guardias) **(3)**. Continúa por el único camino posible hasta llegar a un pasillo en el que verás como alguien saca unas fotos de tu "excursión". Ahora sal por una de las ventanas **(4)** y llegarás a un balcón que da al patio. Camina hacia el Oeste y **encontrarás una cuerda por la que subir** a un nivel superior. Pasa al interior del edificio por la última ventana y estarás en el **ático**.

Tras descubrir la sorpresita que estaba preparando Harding, vuelve al balcón y **baja por la cuerda para luego hacerte con ella** (en realidad es una cuerda y un gancho) **(5)**. Sigue hasta el final de esa pasarela, sin entrar por la ventana de antes, y verás una zona sin vallar en el lado izquierdo. Usa allí la cuerda y podrás **descender hasta el tejadillo donde viste la pelota de fútbol** en tu anterior visita. Tienes que atravesar el patio hasta tu barracón portando el gancho, algo nada fácil. Coge el gancho y baja hasta el suelo, para luego guiarte mediante el mini-mapa y esquivar los "conos de visión". **Si ves que vas a ser descubierto, suelta la cuerda**, para recogerla del suelo cuando la cosa se despeje. No te precipites y lo lograrás.

1


2


3


4


5


Encarguito 2

Te toca descubrir al espía que hay entre los prisioneros. **Preséntate al recuento de la tarde y luego ponte el uniforme, coge la llave de latón, la cámara que te acaban de dar, unas cuantas piedras y el garfio con la cuerda.** Tienes que llegar hasta el comedor atravesando el patio, algo muy sencillo si **miras por la cerradura de la puerta que da al patio** y esperas a que los dos guardias te den la espalda.



Una vez en él, agáchate y pasa por detrás de la "barra de bar" que hay a la derecha y que conduce a una puerta, al Sur. Así podrás cruzarla sin que el alemán que custodia esa zona te detecte. Cuando estés en el siguiente pasillo, **usa la llave en la puerta que hay en la zona superior** y que da al patio de los alemanes **(6)**. Baja las escalerillas y comprobarás que han instalado una verja, custodiada por un oficial, para acceder al patio. Pasa tras su espalda y salta la verja por el lado Sur cuando veas que no hay moros en la costa. Camina hacia la zona central y **avanza escondiéndote tras el camión aparcado,** siempre evitando al oficial que hay cerca. Ve hacia las escalinatas de piedra que ya conoces, pero no subas. Dirígete a la izquierda (mirando hacia ellas) y, además de un centinela haciendo su ronda, verás una





argolla metálica en lo alto. Recuerda que si te ve algún soldado, puedes soltar el garfio y esperar que se calmen para recuperarlo. **Pasa al modo primera persona y selecciona el garfio** con R1 (sepárate un par de pasos de la pared). Luego sitúa la argolla en la parte inferior de tu "visión", y en el medio, y dispara **(7)**. El garfio se enganchará a la primera, pero no debes subir por la cuerda. En lugar de eso, **sube las escalinatas y ve hacia la puerta de la oficina de administración**. Allí verás a un centinela quieto, justo a su izquierda el

garfio y encima de la puerta, el balcón al que debes llegar (con una argolla). A la derecha de tu enemigo hay unas **bombonas de gas**. Tira una piedra hacia ellas y el guardia irá a investigar **(8)**. **Recoge rápidamente el garfio y engánchalo en la argolla del balcón** como ya sabes. Si ves que el guardia vuelve a su posición, **vuelve a disparar con el tirachinas a las bombonas**. Una vez en la terraza de la oficina del Kommandant, **toma una instantánea a través de la rendija de la ventana para desenmascarar al impostor.**

Encarguito 3

Prepárate, porque completar el avión va a llevarte bastante tiempo. **Por la noche, y disfrazado de alemán, sal del barracón con el garfio.** Tienes que llegar al tejadillo donde estaba la pelota de fútbol. La mejor manera de atravesar el patio sin ser descubierto es bordearlo hacia la derecha, tras pasar por las barras de acceso. No olvides usar el mini-mapa y soltar el garfio si los centinelas se mosquean. Cuando tengas **la cuerda colocada en la argolla del tejadillo,** baja tranquilamente y preséntate al recuento matutino. **Durante el descanso de la tarde, vuelve a disfrazarte y ve hasta la capilla,** la puerta con columnas al Oeste del patio. Crúzala tranquilamente y dentro hallarás una **llave de acero** como la que te ha dado el comité de fugas y un **tablón de madera** en el suelo. Tu objetivo es cogerlo y llevarlo hasta donde tienes la cuerda preparada **(9)**. Para ello, espera a que el alemán te dé la espalda y cógelo para salir al patio y llevarlo hasta el tejadillo "de la pelota" **(10)**. Como siempre, debes tener cuidado y deshacerte de tu carga cuando creas que te pueden descubrir. **Tras el recuento de la tarde, corre a ponerte el uniforme y coge la llave de latón y la de acero.** Sal y ve hasta la **oficina de**





administración por el camino que ya conoces (atravesando los comedores). Al Este hay una puerta que nunca habías cruzado. Hazlo ahora y sube por las escaleras de la siguiente habitación (recoge el **género** que quieras). En el segundo piso hay dos puertas y un guardia. Tu objetivo es la puerta situada al Este, así que ponte frente a

ella y, cuando el soldado te dé la espalda, usa la llave para entrar. Encontrarás en la zona central a dos alemanes más y el **trozo de sábana** que necesitas. Si tus enemigos están dormidos (lo sabrás por su cono de visión) podrás coger la sábana sin problemas. Si no es así, **apunta con el tirachinas al jarrón** que hay frente a la sábana. Los alemanes se levantarán a investigar y luego volverán a sentarse. Tras unos segundos, se quedarán dormidos y podrás hacerte con la sábana sin problemas **(11)**. Camina en silencio hacia la puerta y aprovecha cuando el guardia que hay fuera no mire hacia a ti para salir y bajar por las escaleras.





Cuando llegues al comedor tendrás que usar la misma táctica que cuando fuiste a la boca de la alcantarilla en tu anterior visita (léela de nuevo si no lo recuerdas). **Pégate a la pared y podrás llegar al patio** sin ser detectado por el guardia que hay junto a la escalerilla.
Antes de dirigirte al tejadillo de la cuerda, **mira por la cerradura** para buscar el mejor momento para salir. Luego anda agachado y bordea el patio hasta llegar a las escalerillas (deberías saber hacerlo perfectamente). Deja allí la sábana y regresa a tu barracón.
Tras presentarte al recuento mañanero, coge el uniforme, las llaves de acero y latón y ve hasta la cuerda sin llamar la atención. Tendrás que coger el tablón y la sábana y subirlos de uno en uno hasta la pasarela de madera **(12)**. Déjalos caer al final de la misma y luego vuelve a por la cuerda. Ahora **debes lanzar el garfio a la pasarela del piso de arriba**, la que lleva al ático. Para ello, tendrás que dejar la argolla un poco


13

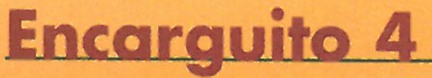
14

más elevada en tu ángulo de visión (no tan pegada a la parte inferior como antes), para que el garfio alcance su objetivo **(13)**. Luego sólo tienes que **transportar los dos objetos hasta el avión y usarlos en él**.
Todavía en el ático, sal por la puerta que hay a la izquierda y camina hasta una sala con unas cajas abajo. Baja las escalerillas de la pared hasta ellas y ve al fondo del corredor que forman los trastos para hacerte con un **trozo de cable**. **Regresa junto al avión y úsalo para arreglarlo del todo.** De vuelta a tu barracón, deja la cuerda enganchada en el tejadillo de la pelota. Al día siguiente, tras el recuento de la mañana ponte el uniforme alemán, coge la llave de acero y ve hasta la sala que llevaba a los **barracones alemanes**, tras la oficina de administración. No subas por la escalera y cruza la puerta del fondo, usando la llave de acero para acceder a las **alcantarillas (14)**. Desciende las numerosas escaleras hasta dar con una puerta. Ábrela con la llave pero no la cruces. **Si miras por la cerradura verás a un oficial** que patrulla tras ella. El truco está en esperar a que te dé la espalda y entrar para esconderte en dos pequeños huecos que hay en la pared derecha, mediante los que podrás atravesar ese tramo de corredor sin que te vea. No te precipites y pasa de un hueco al otro sólo cuando te dé la espalda **(15)**.

Más adelante verás una puerta al Sur. Crúzala y llegarás a un sistema de pasillos que forman un "8". En ellos patrullan dos oficiales, así que tómate tu tiempo para estudiar sus rutinas. Tu objetivo es llegar a la esquina Suroeste, algo que no resultará muy difícil si tienes un poco de cuidado. Una vez allí, cruza la puerta del Oeste y llegarás a un pasillo con una **escotilla** a la derecha. Baja por ella y aterrizarás en un balcón. Desde ahí podrás ver todo lo que han montado los alemanes. Hay dos oficiales rondando debajo de ti y un montón de máquinas. Tienes que llegar a la esquina Sudeste **(16)**. Observa los patrones de movimiento de los oficiales y espera el momento más oportuno. Lo mejor es bajar cuando veas que ambos van descoordinados, es decir, cuando no caminen a la vez a la izquierda. Si eres rápido y te escondes tras las máquinas, no tardarás en llegar a tu destino.


15


16



Encarguito 4

No has podido ni salvar, pero alégrate porque ya queda muy, muy poco. Además, vestido así como vas, será un verdadero paseo.
Estás en la estancia que lleva a los barracones de los alemanes y tienes 5 minutos para llegar hasta el ático, donde te espera el avión **(17)**.
Sé paciente, te va a dar tiempo de sobra. No te precipites, porque vestido de soldado alemán, **si no haces movimientos extraños ni echas a correr, estarás en el ático en unos tres minutos más o menos,** porque ya deberías saberte el camino de memoria, ¿verdad? Buena suerte en tu última tentativa de fuga...


17

EL TRUCO DEL PRISIONERO

Los 5 primeros passwords sirven para desbloquear las distintas opciones que hay en "Secretos". Algo que también puedes hacer si obtienes el "rango A" después de superar cada prisión (tendrás que hacerlo en pocos días y sin que te detengan y disparen):

- **Percepción de los guardias:** QUINCY.
- **Tamaño de guardias:** MUFFIN.
- **Provocación:** FATTY.
- **Productos ilimitados:** DINO.
- **Modo superior abajo:** FOXY.
- **Modo primera persona:** BOSTON.

Estos otros trucos, sólo los podrás activar usando estos passwords:

- **Sorpresa:** TOGSAVECAN
- **Ser informado de todos los eventos del día:** ALLTIMES.
- **Ser informado de los eventos principales:** CORETIMES.
- **Ser informado sólo de los eventos actuales:** FARLEYMYDOG.
- **Seleccionar capítulo:** GERLENG5.
- **Cambiar la fecha del juego por la de la consola:** DT.





A la venta en SEPTIEMBRE

- **Agua tibia bajo un puente rojo** (Manga Films • 23,01 €)
- **Asalto a la Comisaría del Distrito 13** (Manga Films • 16 €)
- **Asesinato en Beverly Hills** (Columbia • 23,99 €)
- **Atrapados en el espacio** (Suevia Films • 10 €)
- **Boggiepop Phantom Vol. 3** (Walt Disney Company • 21,01 €)
- **Café Irlandés** (Suevia • 15 €)
- **Capitán Apache** (Suevia • 10 €)
- **Cirque du Soleil: Saltimbanco** (Columbia • 23,99 €)
- **Conspiración en la red** (Walt Disney Company • 24,01 €)
- **Dama de Porto Pim** (Lauren • 10 €)
- **Delicatessen** (Universal • 27,02 €)
- **Días contados** (Suevia • 17,99 €)
- **Dragon Ball Z: El Último Combate / Un futuro diferente** (Manga • 18 €)
- **El gran Mclintock** (Suevia • 10 €)
- **El Mosquetero** (Tripictures • 24 €)
- **El quinto hombre** (Columbia • 24 €)
- **Excel Saga Misión 3** (Walt Disney Company • 24,01 €)
- **Grateful Dawg** (Columbia • 24 €)
- **I love you baby** (Manga • 24 €)
- **Instinto básico** (Universal • 27 €)
- **Jeepers Creepers** (Tripictures • 24 €)
- **John Q** (Columbia • 23,99 €)
- **Justino, un asesino de la tercera edad** (Suevia Films • 14,99 €)
- **La calle del adiós** (Columbia • 24 €)
- **La serpiente a la sombra del águila** (Columbia • 23,99 €)
- **La Tierra contra los platillos volantes** (Columbia • 23,99 €)
- **Las lágrimas del tigre negro** (Manga Films • 23,99 €)
- **Mamá cumple 100 años** (Manga Films • 17,99 €)
- **Monty Python´s Flying Circus Vol. 1** (Manga Films • 17,99 €)
- **No es otra estúpida película americana** (Columbia • 23,99 €)
- **Peter Pan 2** (Disney • 24,01 €)
- **¿Por qué lo llaman amor cuando quieren decir sexo?** (Suevia • 18 €)
- **Regreso al futuro** (Universal • 27 €)
- **Sentido y sensibilidad** (Columbia • 24 €)
- **Solo ante el peligro** (VellaVision • 10 €)
- **Starship Troopers: Planeta Hydora** (Columbia • 23,99 €)
- **The Majestic** (Warner • 24,01 €)
- **Todo por la pasta** (Suevia • 18 €)
- **Todos los hombres son iguales** (Suevia Films • 17,99 €)
- **Tres formas de amar** (Columbia • 24 €)
- **Vanilla Sky** (Paramount • 24,01 €)





Viajar en el tiempo no es nada fácil

Regreso al Futuro Trilogía

Uno de los mayores éxitos de Michael J. Fox y del director Robert Zemeckis a finales de los 80 fue sin duda la trilogía de "Regreso al Futuro", en la que veíamos como Marty McFly viajaba al pasado, a un presente alterado e incluso a su futuro gracias a una máquina del tiempo que el científico Emeth Brown ha construido dentro de un coche "DeLorean". Humor, aventuras y unos efectos especiales increíbles dan forma a una trilogía que además viene cargada con un montón de extras inéditos hasta el momento.

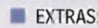
Uno de los grandes éxitos del cine americano de ciencia ficción en clave de humor.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal Pictures
Precio: 48,05 €.
Discos: 3
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español e Inglés.

Extras:
- ¿A qué no lo sabías?
- Anécdotas.
- Archivos de producción.
- Cómo se hizo.
- Comentarios en audio.
- Detrás de las cámaras.
- Escenas eliminadas.
- Storyboards.
- Test de aeropatín.
- Test de maquillaje.
- Tomas falsas.
- Vídeo musical...

PELÍCULA: E | EXTRAS: E



Stallone se enfrenta al suspense

D-Tox (Ojo Asesino)

Sylvester Stallone, últimamente de capa caída, protagoniza un thriller con algo de suspense, drama existencial y acción a partes iguales. Una película entretenida en la que un grupo de policías que se hallan en una clínica de rehabilitación se quedan aislados y van siendo asesinados uno por uno.

Para fans de Stallone que no sean demasiado exigentes.

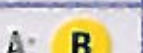
FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal Pictures
Precio: 24,01 €.
Discos: 1
Idiomas
- Dolby Digital 5.1: Español, Italiano, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Italiano, Portugués.

Extras:
- Escenas inéditas.
- Montaje musical.
- Tráiler de cine.
- Acceso directo a escenas.

PELÍCULA: B | EXTRAS: B



El alumno debe superar al maestro

El Mono Borracho en el Ojo del Tigre

Una de las primeras películas con Jackie Chan como protagonista llega por fin a nuestro país en DVD. En esta ocasión, Chan tendrá que aprender de un maestro un tanto peculiar el estilo del Mono Borracho para vencer a un asesino que quiere matar a su padre. Espectaculares combates y humor a lo Jackie Chan.

Kung Fu chino y humor mezclados.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 24,01 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital Mono: Español, Inglés, Italiano, Ruso.

Subtitulos:
- Español, Inglés, Italiano, Ruso, Alemán, Checo, Francés, Griego, Holandés, Polaco, Portugués.

Extras:
- Menús interactivos.
- Tráilers promocionales.
- Comentarios.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: R







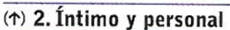
■ Asustar niños es su principal ocupación

Monstruos S.A.

Edición Especial Coleccionistas

El último éxito de los creadores de "Toy Story" aparece en DVD cargado de extras que harán las delicias de los niños y los no tan niños. Los héroes son dos monstruos que trabajan asustando niños. Cuando una niña se cuela en su mundo, el pánico se apoderará de los monstruos.

■ **Diversión y ternura en una película simpática y entretenida.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Walt Disney Company
Precio: 33,06 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS 5.1: Español, Dolby Digital 5.1: Inglés y Español
Subtítulos:
- Español, Inglés

Extras:
- Las nuevas aventuras de Monstruos
- Tomas falsas
- Animación y Cortos
- Escenas eliminadas
- Documentales: Música y sonido, Juguetes, diseño de Monstruópolis...
- Galería de posters...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: E





■ ¿Existen realmente los fantasmas?

Los Otros

Edición Especial Coleccionistas

Amenábar nos cuenta una historia de fantasmas que de clásica tiene más bien poco. Nicole Kidman da vida a una mujer que cría a sus dos hijos en un caserón victoriano en el que comienzan a suceder cosas extrañas que desembocan en un final inquietante y sorprendente.

■ **Para pasar miedo hasta el final de la película.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 27,02 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS: Español, Inglés. Dolby Digital 5.1 EX: Español, Inglés.
Subtítulos:
- Español, Inglés, Español para sordos.

Extras
- Presentación de Amenábar.
- Storyboards.
- Escenas eliminadas.
- Cómo se hizo.
- Documentales de rodaje.
- Pista DVD-ROM.
- Galería gráfica.
- Contenidos ocultos...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

LOS + VENDIDOS

(N) **1. El color de la noche**
■ Género: **Suspense**
■ Distribuidora: **Lauren Films**
■ Precio: **7 €**

(↑) **2. Íntimo y personal**
(N) **3. Diario de un rebelde**
(↑) **4. Como agua para chocolate**
(N) **5. Four Rooms**
(N) **6. Beautiful Girls**
(N) **7. La boda de Muriel**
(↓) **8. Shrek**
(↓) **9. Harry Potter y la Piedra Filosofal**
(N) **10. Mucho Ruido y pocas nueces**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Amor Ciego**



■ Género: **Comedia**
■ Distribuidora: **Lauren Films**
■ Precio: --

(↓) **2. Vidoq**
(N) **3. Escalofrío**
(N) **4. Bandits**
(N) **5. K-Pax**
(N) **6. The Hole**
(↑) **7. Falsa Identidad**
(N) **8. Ratas a la Carrera**
(N) **9. Spy Game**
(N) **10. Mulholland Drive**

Listas cortesía de





NUESTROS FAVORITOS

(N) **1. El Señor de los Anillos**
■ Género: **Fantasía**
■ Distribuidora: **Columbia**
■ Precio: **26,99 €**

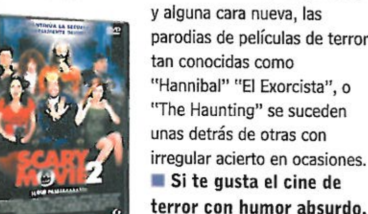
(=) **2. Harry Potter**
(N) **3. Los Otros**
(↓) **4. Akira**
(↓) **5. Depredador E. E.**
(↑) **6. Gladiator**
(=) **7. La Amenaza Fantasma**
(=) **8. Tomb Raider**
(↓) **9. Matrix E. E.**
(=) **10. Final Fantasy**

■ El humor y las parodias continúan

Scary Movie 2

Era inevitable que tras el éxito obtenido en USA por "Scary Movie" pronto saliera una secuela en la que, presentando a los mismos protagonistas y alguna cara nueva, las parodias de películas de terror tan conocidas como "Hannibal" "El Exorcista", o "The Haunting" se suceden unas detrás de otras con irregular acierto en ocasiones.

■ **Si te gusta el cine de terror con humor absurdo.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Lauren Films
Precio: 24,01 €
Discos: 1
Idiomas:
- DTS: Español, Inglés. Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Catalán.

Subtítulos:
- Español, Inglés.
Extras:
- Ficha técnica.
- Ficha artística.
- Ficha de doblaje.
- Tráilers.
- Spots.
- Finales alternativos.

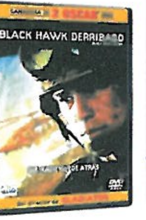
■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B

■ Misión de rescate en zona enemiga

Black Hawk Derribado

Ridley Scott ha contribuido a poner de nuevo de moda las películas bélicas con este film que cuenta la historia de un grupo de soldados atrapados en zona enemiga, que tienen que luchar contrarreloj para conseguir rescatar a la tripulación de un helicóptero de apoyo derribado y al resto de sus compañeros.

■ **Una trama creíble y muy bien realizada.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 24,01 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.
Subtítulos:
- Español, Inglés.
Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.
- Filmografías del reparto y de Ridley Scott.
- Documental.
- Tráilers promocionales de Spider-Man y El Único.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: B



GUÍA
PROJECT ZERO

¿Te has metido en la mansión Himuro y no sabes cómo salir? Pues no te pierdas nuestra completa guía del próximo mes, donde desvelaremos la solución de todos los puzzles, donde encontrar todos los fantasmas... y mucho más.

REPORTAJE
MAGIA Y FANTASÍA

Sin lugar a dudas, estas Navidades van a ser de magia, espada y brujería, y es que dos mitos de la literatura vuelven a la carga en el cine y, como no, en los videojuegos. No te pierdas nuestro próximo número y descúbrelo todo sobre *Harry Potter y la Cámara Secreta* y sobre *El Señor de los Anillos*.

NOVEDAD
GTA VICE CITY

Es uno de los juegos más esperados de estas Navidades y tiene por delante el difícil reto de superar a *GTAIII*. ¿Innovará? ¿Será mejor? ¿Peor? En 30 días, saldremos de dudas.

Llegan las Navidades y con ellas lo mejor de lo mejor. Los juegos más potentes, los más esperados. El mes que viene os vamos a preparar un número muy especial donde, para empezar, incluiremos la **Comparativa de Rally** que os habíamos prometido y que por retraso de **Colin McRae 3.0** había sido imposible completar. Además, novedades tan impactantes como **The Thing**, **Hitman 2**, **Burnout 2**, **Ratchet & Clank** o **Esto es Fútbol 2003**. Y en cuanto a avances, lo mejor de lo mejor: **Tony Hawk´s Pro Skater 4**, **Minority Report**, **Tomb Raider The Angel of Darkness**, **007 Nightfire**, **The Getaway....** También os preparamos suculentas guías para **StuntMan** y **TimeSplitters 2**, y no faltarán nuestras secciones habituales: **Guía de Compras**, **trucos**, **reportajes**, **Consultorio**...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A





12 NÚMEROS POR SÓLO 29 € (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h
y de 15h a 18h
de lunes a viernes)



FAX

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)



E-MAIL

suscripcion@hobbypress.com



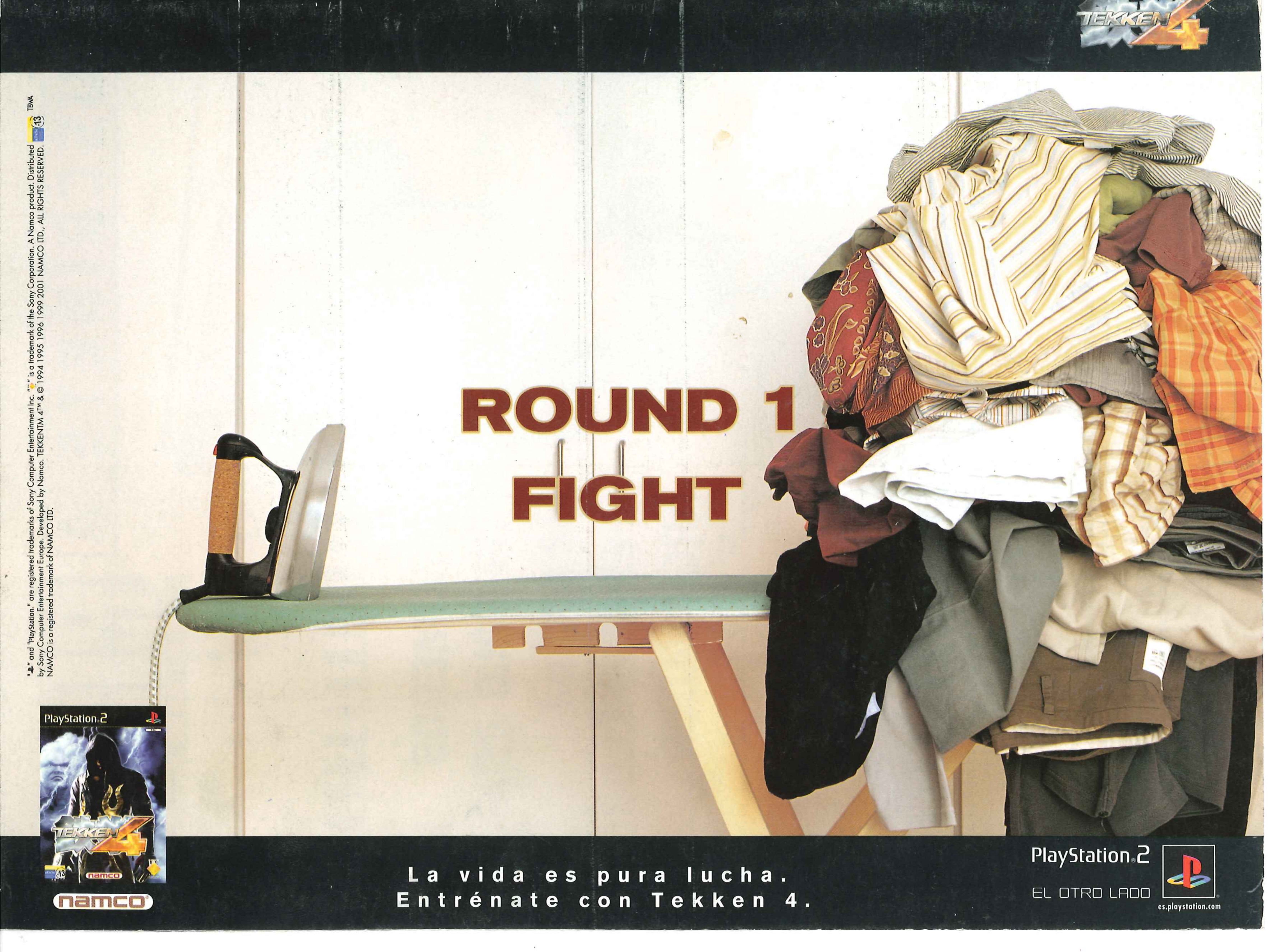
CORREO

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:

Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


TEKKEN 4
ROUND 1
FIGHT
La vida es pura lucha.
Entrénate con Tekken 4.
PlayStation.2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
namco
"" and "PlayStation." are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a trademark of the Sony Corporation. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco. TEKKENTM 4™ & © 1994 1995 1996 1999 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.
TBWA